◉夢の祭典の歴史と未来を総力特集!

KOF生誕15周年 メモリアルパーティー

特集1: シリーズの足跡を追う

特集2: VER.Bにキャッチアップ

◉頭にたたき込んで強くなれ!
[新Ver.変更点詳細を徹底特集!!]
Virtua Fighter5 R VERSION B

特集3: データを集結!

◉秘蔵データ(編集部調べ)大公開!!
エースパイロットは"知識"で勝つ!
[機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT]
必携機体データ集[後編]

◉KOF2002 UM、Daemon Bride、豪血寺一族 先祖供養を掲載!
新作格闘ゲームコマンド表

特別付録
◉イラストはアルカディアクーポンでおなじみ今井神先生!
悠久の車輪 PRカード
「ベルフラ」

◉伝説のコーナーが復活!
初回は"初音ミク"でおなじみのKEI先生の描き下ろし!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

◉格ゲー界のカリスマ・ウメハラが己の思考を語る!
ウメハラコラム・道

◉チケット発売開始!予選も終盤!
闘劇'09

特別付録
◉この小冊子を読めばREADY TO QUICK START!!
旋光の輪舞 Dis-United Order プレイヤーズガイド

CONTENTS —目次— ARCADIA

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio(福島トオル)

2009 AUGUST No.111

Illustration by おぐらえいすけ

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

※「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

AD

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

応募締切 2009年7月30日(木)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1 「THE IDOLM@STER RADIO 第6弾」(コロムビアミュージックエンタテインメント提供)1名
2 「ブレイブルー」オリジナルサウンドトラック(ティームエンタテインメント提供)2名
3 「ブレイブルー」ドラマCD「ぶるどら りべるわん」(ティームエンタテインメント提供)2名
4 「QMA6」サウンドトラック(KONAMI提供)2名
5 このは・変わり身の術ぬいぐるみ(制服バージョン)(ムービック提供)2名
6 PSP用ソフト『初音ミク』(セガ提供)1名
7 PRバハムート(スクウェア・エニックス提供)10名
8 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)2枚セット5名
9 ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)2枚セット5名
10 KEI色紙(編集部提供)1名※写真は75ページ参照
11 ふぁん散歩ローダー(編集部提供)2枚セット5名
12 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。
13 ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません。
14 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません。

A モンスターハンター フィギュア付ストラップ(バンプレスト提供)2種セット2名
B ひぐらしのなく頃に解 組立式DXフィギュア ~梨花~(バンプレスト提供)3名
C クラナドコレクションフィギュア2(フリュー提供)3種セット3名
D 平成仮面ライダー10周年 組立式DXソフビフィギュア ~ディケイド&響鬼編~(バンプレスト提供)2種セット2名
E ドラえもんスモールライト&ビッグライト USB FLASH MEMORY(タイトー提供)2種セット2名
F リラックマシャーベットメーカー(システムサービス提供)2種セット1名
G クリィミーマミフィギュア(システムサービス提供)2種セット1名
H サンリオキャラクター パフェグラス(セガ提供)2種セット3名
I せんとくん ハイパージャンボぬいぐるみ(セガ提供)3名
J DEAD OR ALIVE エクストラフィギュア霞スペシャルfeat.山下しゅんや(セガ提供)2種セット3名
K ヱヴァンゲリヲン新劇場版 EXフィギュアVer.1.5(セガ提供)2種セット2名

※プレゼント番号A~Iの写真は、74~75ページ参照。

あ イラスト色紙(おぐらえいすけ)1名
い イラスト色紙(北千里)1名
う イラスト色紙(FALCOON)1名
え 草薙京(野中政宏)&八神庵(安井邦彦)声優サイン色紙3名
お KOF MIA業務用印刷物セット(ポップ、コマンドシール、インスト、ポスター)3名
か PS2用ソフト KOF MIA3名
き THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH 業務用印刷物セット(ポップ、コマンドシール、インスト、ポスター)3名
く PS2用ソフト THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH 3名
け Xbox360用ソフト THE KING OF FIGHTERS XII 1名
こ PS3用ソフト THE KING OF FIGHTERS XII 1名

※プレゼント番号あ~こ の写真は、5~6ページ参照。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

闘劇'09

●取材協力
プレイシティキャロット巣鴨店
GAME-NEWTON大山店
ハイテクランドセガ渋谷

毎年さまざまなゲームで名勝負が繰り広げられ、夏の風物詩となっている闘劇FINAL。今年は会場をJCB HALLに移し、全席指定制に。激闘必至の決勝大会を見逃さないよう、早めに手配しておこう。

入場チケット プレリザーブ中！

闘劇'09FINAL イベント&チケット情報

■イベント名：闘劇'09 FINAL -SUPER BATTLE OPERA-
■主催：（株）エンターブレイン アルカディア編集部
■協賛：（株）エクサム／（株）カプコン／（株）バンダイナムコゲームス（五十音順）
■開催場所：JCB HALL（詳しくは右記参照）
■開催日程：2008年8月14日（金）～8月16日（日）
■開場・開演：開場 午前7時～／開演 午前10時～（予定）
■チケットプラン（全席指定）
●14日（金）、15日（土）、16日（日）各一日券
・全席　3,000円（税込み）
・スペシャルシート　5,000円（税込み）
※すべてご指定の一日のみ有効です
※スペシャルシートには、公式ガイドブックと専用デザインの特製Tシャツが付きます。
●14日（金）～16日（日）共通券
・3日間通し券　8,000円（税込み）
※3日間すべてご入場いただけます。
※3日間通し券には、公式ガイドブックが付きます。
■購入方法
6月29日（月）午前10時～7月6日（月）午前10時まで、プレリザーブを受け付けております。
プレリザーブは申し込み多数の場合、抽選となります。抽選結果は7月7日（火）に通知致します。
プレリザーブ後のチケット一般販売は、7月8日（木）開始を予定しております。
■プレリザーブ窓口（7月6日まで）
全国のチケットぴあにて受け付け中
■一般販売窓口（7月8日以降）
全国のチケットぴあ、およびローソンチケットにて受け付け予定

会場はコチラ！

■会場名
JCB HALL
■住所
東京都文京区後楽1-3-61 東京ドームシティ MEETS PORT内
■最寄り駅
JR水道橋駅　東口改札　徒歩1分
都営地下鉄三田線　水道橋駅　A2出口すぐ

チケット購入と入場に関する注意事項

※会場内は全席指定です。
※チケットには限りがありますので、お早めにお求めください。
※当日券は、原則として「前売り券が余った場合」のみ販売致しますので、当日会場でご購入できない場合があることをご了承ください。
※決勝大会はビデオ・テレビ・インターネット配信など、各種媒体向け撮影が入ります。撮影されることをご了解の上、チケットのご購入・ご来場をお願い致します。
※会場内での撮影・録音は禁止しております。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場は、大会出場該当日のみ無料です。大会出場該当日の選手には観覧席と同じではありませんが、選手待機スペースを用意しております。
※この前売り券で「闘劇'09 FINAL」のトーナメント大会には参加できません。
※当日予備予選大会へのエントリーには、入場チケットおよび公式パンフレット（会場販売）に添付されるエントリーシートが必要です。
※会場内では係員の指示に従ってください。もし従わない場合、大会の運営に支障のある行為があった場合、ご退場いただくことがあります。
※チケットのご購入およびご来場は、上記にすべて同意いただいたとみなします。

チケットに関する最新情報は http://www.tougeki.com/ にて！

namco®
http://www.namco.co.jp

戦い抜いたその先に、欲しいものがある……。

速報！ 番長軍団沖縄上陸

最も熱い土地！ そして熱い連中が集う南の鉄拳楽園（パラダイス）！

彼らがいる限り、沖縄の火は消えない！ また行くぜ♪

沖縄魂炸裂！ 義理！ 人情！ 最高の連中だ！

番長軍団もそろそろ出場権利を取らなければならない背水の陣になってきた中、各地の予選会場を眺めていると……。「拳を交えたことのない、未知の強豪と戦いたい！」という考えになった！ そこで、沖縄予選に行くことを決意！

しかし、ここでトラブル発生！ 沖縄行きの二日前に「ノブ」が体調不良でどうしても出られない事態に……番長軍団始まって以来のピーーーンチ!!

代わりを探すもそうそういない……。「あっ、鉄拳やっていないけど天才がいた！」という思いつきで、即「はめこ。」に電話したところなんとか承諾してくれたぜ！

実は「はめこ。」鉄拳BRはほとんどプレイしておらず、メインキャラのリリはまだ「飛燕」。大会当日に何カ月ぶりかにプレイしてもらい、仕上げてもらった！

人選は間違っていなかったと「miya」と再確認したぜ（笑）。

まずは、北谷プラザにあるセガで予選！

我々の上陸を聞きつけて、打倒番長軍団を掲げた方々が多くご来店。しかし、我々も負けられない！ まずはブロック予選優勝！ 赤紙はゲットしたぜ!!

そして、ゲームインナハにてブロック決勝！ 何と沖縄全土よりプレイヤーが集結！ 当日予選は16チーム！ そこで勝ち上がった「ぶりぽ／クロマク／デビルぱぱ」が我々と青紙をかけて勝負に!!

先鋒は「番長」VS「デビルぱぱ」。接戦の末「番長」敗退……。

続いて「はめこ。」VS「デビルぱぱ」。勢いで「はめこ。」勝利！

中堅戦「はめこ。」VS「ぶりぽ」。前日の大会で1回倒してる相手だったが、「ぶりぽ」気合の勝利！ 一気に盛り上がる沖縄勢たち！ これで負ければ「番長」土下座決定。

そこは我らが大将「miya」がプレッシャーを楽しみながら「ぶりぽ」と「クロマク」を撃破！ お互い2対2の数ドットの勝負を「miya」の必殺ペクラッシュで勝利！ 勝った瞬間全員が立ち上がり勝利を確かめあったぜ！ よって闘劇出場決定！ 沖縄代表「番長軍団」。みんなありがとう！ ついに行くぜ！

沖縄追記：大会が終わり、沖縄の方々から「飲みにいこーぜ！」と提案があったので、交流を深めに全員参加！ そこで一気に仲間意識が深まりあい、色紙の交換をしたりで昨日の敵は今日の仲間（トモ）という事をかみ締めたぜ！

沖縄のプレイヤーは本当に最高の奴らばかりだった！

闘劇の切符は手に入るのか!?

番長軍団闘劇入り！

歓喜！ 感涙！ 長かったこの月日。最高の場所で取ることができたこの青紙！ 「miya」が勝負を決めた瞬間全員が叫んだ、そして笑った、「番長」は泣いた（笑）。急遽「はめこ。」の参戦。ブランクによる不安はあったがそれを払拭した天才の存在！ やったぜ!!

緊急告知・巣鴨に集まれ!!

7月19日（日）：「女性限定大会」、「同キャラ限定3on3大会」開催！ 参加賞で初公開のレンタルアイテムをプレゼント!! 番長軍団もイベントに登場！ ほか「鉄拳開発者トークライブ」も開催！
7月20日（月）：「TK杯5on5」開催！
8月13日（木）：「闘劇前夜祭」開催！

各イベントの詳細は店舗HPに掲載予定!!
主催：プレイシティキャロット巣鴨店
☎03-3943-6735

この勢いは止まらないぜ！

ようやくここまでたどり着くことができた。コレも最高のチームメイト、そしてたくさんのプレイヤーとの出会い、そしてこの全てを与えてくれた最高のゲーム。この全てが揃って成し遂げる事のできた奇跡だ。みんなの応援を背中に受け、倒してきたプレイヤーを超えて俺たちは必ず勝つ！
※ノブは体調不良のため、はめこ。にメンバーチェンジしております。

これが番長の証というべき称号の真の姿だ!! なんともかわいいぜ。街でこの称号を見つけたら、迷わず対戦よろしくだぜ。いや本気で。

今月はナムコランド水島店に見参!

白壁の美しい倉敷で有名な「ままかり寿司」を食べてきたぜ! もちろん最高に美味だったぜ!!

◆VS地元プレイヤー

最近、番長のマスコットキャラになりつつある「miya」がまた来ていたぞ(笑)。

岡山のプレイヤーと戦うのは、実は初めてだったりして……。

近くで闘劇のブロック予選があるので、参加者が少ないのではないかと不安な気持ちで会場に赴いたら……何と多数の人が!! みんな本当にありがとう!!

◆組み手(交流試合)

今回は1時間で全20試合をプレイ! 今回特に印象に残ったプレイヤーは勝利数全国一位のレイ使い「鉄犬」、闘劇出場決定プレイヤーのブライアン使い「凹えもん」、「番長」キラーだったフェン使い「ろろろ」の3名!

よし! 組み手開始! って気合入れた一本目、いきなり「ろろろ」フェンに敗れる「番長」(汗)。

幸先悪いな……と思っていたが、何とか2敗で終わることができた! 何と「miya」も2敗だったので、どっちが負け犬か決着をつける事に!

開始早々2本先取される「番長」。ここで負けられないと巻き返しを! なんとか2対2の勝負まで持ち込み、あと数ドットで削れるところまで行った瞬間、レイジ化したペクの打撃がヒット……。

はい、お約束通り負けましたよ(怒)。

久々の優勝を飾れた「miya／鉄犬」ペア! なんか同じチームメイトなのに、俺が超悔しいぜ!

◆ランダム2ON2!

今回の大会も多数のプレイヤーが参加してくれた! 本当にありがとう!

今回の「番長」は組み手の初戦で黒星をつけられたフェン使いの「ろろろ」とのペア! なんの因果か……。

「miya」は、なんと岡山の高段位プレイヤーレイ使いの「鉄犬」とのペアだ! 相変わらずクジ運が強い……。

「番長」、予備予選一回戦でアスカ使いの「ふーご@」、レイ使いの「ぽきゅん♪」とのバトルに! まずは「ろろろ」が出陣!

「ぽきゅん♪」を打ち崩すも「ふーご@」の細かい削りと大きな選択肢の前に敗れる。続けて「番長」が出るがそこも惨敗……悔しすぎる(怒)。

その後も熱い戦いが繰り広げられてきた! 最高段位風神の「凹えもん」がなんと敗退……。

「miya／鉄犬」ペアを脅かす最大の存在が消えてしまった……そのままの勢いで、やはり今回優勝したのは最高のクジ運の持ち主(笑)「miya／鉄犬」ペアだ! おめでとう!!

1 みなみ(ロジャーJr.)&サリー(アリサ)
2 不可拘束(レイヴン)&前田(仁)
3 ふーご@(飛鳥)&ぽきゅん♪(レイ)
4 じゃくら～@鉄拳番長(JACK-6)&ろろろ(フェン)
5 T26(エディ)&JUN(ペク)
6 貴仙の鷹(クマ)&リノン(シャオユウ)
7 miya(ペク)&鉄犬(レイ)
8 吉光魂(吉光)&凹えもん(ブライアン)
9 @Gry(アーマーキング)&にっしー☆(シャオユウ)

鉄拳番長 判藤の現在値 **段位:風神 2098 勝 1563 敗**
徐々に上がりつつあるが……闘劇まであと2カ月!

岡山県をアピール!? 水島魂! しているぜ!!(笑)。

参加者全員で記念撮影!
周りに人がたくさん居たんだけど、写真は恥ずかしかったらしい(笑)♪

ナムコランド水島店

岡山県倉敷市東塚1-312-1
TEL:086-456-0202
営業時間:11:00～24:00(土日祝10:00～)
(メダルコーナー及びシール機は23:45まで)
定休日:年中無休

水島ICから水島方面へ車で15分、複合施設【遊々タウン】内にあるお店です。鉄拳6BRは対戦台が4セット、計8台で好評稼働中です。
その他、各種ゲーム機もそろえておりますので、ご来店をお持ち致しております。

次回の武者修行は……

7月4日(土)ナムコランド梅田店

TEL:06-6313-0778
16時受付～17時組手～
18時ランダム2on2予定!!

ナムコ直営店限定

湾岸3DXスタンプカードキャンペーンスタート!!

いよいよ「湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE 3DX 日本最速王座決定戦2009」の予選大会が、7月より全国で始まる。全国の強豪を相手に闘いを挑むにはマシンのチューンアップが必要不可欠だ! そこでナムコ直営店では走り込みをバックアップ! スタンプカードでお得にマシンを仕上げ、最高速のステージを目指して湾岸を走り抜けろ!!

※スタンプカードはナムコ直営店のみで実施しております。

～世界の拳道場から～

拳道場 KOBUSIDOJO

拳道場 検索

ナムコランド今治

愛媛県今治市東門町5-13-1 フジグラン今治店2階
TEL:0898-34-1469

僕は2P側専門です。

デビル使い森田

ついに月間ナムコ魂が四国に上陸で感動している【ナムコランド今治店】です。当店は四国の拳道場ナンバーワンをお客様と一緒に目指しています!!

スタッフも休みの日には当店で、鉄拳力を上げるために最速風神拳や山ステの練習をしている程の鉄拳好きばかりです。鉄拳1から吉光を使い続けている社員もいます。

ただ今、火曜・木曜は日頃の感謝を込めて100円2プレイで皆様に対戦を応援中! 鉄拳好きな皆様をスタッフ一同お待ちしています!!

ご意見募集中!

読者の皆様よりご意見募集しています。
本誌巻末のアンケートハガキ(切手不要)か官製ハガキにてお送りください。
あて先:〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」

■Illustration by おぐらえいすけ

■ロゴデザイン NAO.Q

■自分が初めてKOFというゲームのロゴに携わってから15年が経っている事にビックリ、そして愛されているという事はすごいですね。初めて『KOF '94』のロゴをデザインする時、印象に残りシルエットを見ただけで分かるデザインをしようとFマークを考えだした思い出があります。その後デザイン案を出す時、意固地になってFマークを使っていたお陰でか、少しは浸透したかなと勝手に思っています(笑)。改めて、『KOF』15周年おめでとうございます。(NAO.Q)

■KOF15周年おめでとうございます。「草薙京」というのは僕にとって、声優という仕事の中で若いころに出会ったキャラクターだったのですが、ここまで続いているとライフワークのように感じられます。京ファンやKOFファンの方々同様に、僕自身も京やKOFが大好きなので、これからも力が及ぶ限り、頑張っていきたいと思います。(野中政宏)

特1集 夢の祭典の歴史と未来を総力特集!

KOF

生誕15周年 メモリアルパーティー

■どりやぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁッ!! 阿保ォがッ!! って懐かしいなぁ～(泣)。『KOF』シリーズも15周年か……早いもんやね。ちょうど『KOF'94』のデビューと共に高津はSNKに入社したので、かなり想い出の作品ですね～。ロケテストでの人気は社内の期待をはるかに上回り、とんでもなく人が並び大盛況。宣伝担当の僕らは、急きょテレビCMの企画に入ってネオジオランドでのロケをした想い出があるなぁ～。独立して起業したときも、『KOF』のライセンスを扱わせてもらったことで事業に勢いが付いたんだ。あれから15年……本当に僕にとっては、忘れられない作品です。おめでとうございます。自分の人生と歩んでいるように思える作品ですので、皆さんこれからも応援してください。僕も頑張ります。(株式会社メディア・イコール 代表取締役社長 CEO 高津 祥一郎)

特集記念 PRESENT

※各プレゼントの応募については、2ページを参照してください。

No.あ
イラスト色紙(おぐらえいすけ)
1名様

No.い
イラスト色紙(北千里)
1名様

No.う
イラスト色紙(FALCOON)
1名様

No.え
草薙京(野中政宏)&八神庵(安井邦彦)声優サイン色紙
3名様

■格闘ゲームで15年以上続くタイトルはそう無い現状で、KOF15周年、本当におめでとうございます。ゲームの進化は止まることがなく、製作の方々も技術の進歩とともにますます苦労されていると思います。本当に大変しょうが、これからも頑張ってください。（安井邦彦）

15周年を記念してSNKプレイモアに深い関係のある方々からお祝いコメントやイラストなどを頂いたぞ!

コメンテイター紹介（50音順・敬称略）

おぐらえいすけ	『ネオジオバトルコロシアム』、『THE KING OF FIGHTERS XII』などのイラストを手掛ける。
北千里	『侍魂 SAMURAI SPIRITS』、『サムライスピリッツ閃』などのイラストを手掛ける。
高津祥一郎	弊社刊・週刊ファミ通に掲載されている柴田亜美の『ドギばぐ』にも多々登場したSNKの伝説的広報マン。
NAO.Q	SNK作品、SNKプレイモア作品の多くのタイトルロゴ作成を手掛ける。
野中政宏	KOFシリーズの初代主人公・草薙京のキャラクターボイスを担当。
ヒロアキ	『武力― ONE ―』、『THE KING OF FIGHTERS XI』などのイラストを手掛ける。
FALCOON	『THE KING OF FIGHTERS 2003』、『KOF MAXIMUM IMPACT』などのイラストを手掛ける。
安井邦彦	KOFシリーズ・草薙京のライバルキャラクター八神庵のキャラクターボイスを担当。

■15年前、私のKOFとの初の出会いは開発共有のコピー機で発見した、置き忘れられていたと見られる謎のヒゲダンディのデザインラフでした。見事な割れアゴ……今にして思えば、あれがルガール氏だったんだなあ（北千里）。

■KOF15周年おめでとうございます。最近のタイトルは彼らが出てませんが……、そろそろ出番ですよね。ね!（ヒロアキ）

■Illustration by FALCOON

No.お
KOF MIA業務用印刷物セット（ポップ、コマンドシール、インスト、ポスター）
3名様

No.か
PS2用ソフト
KOF MIA
3名様

No.き
KOF '98 UM業務用印刷物セット（ポップ、コマンドシール、インスト、ポスター）
3名様

No.く PS2用ソフト KOF '98UM 3名様

No.け
Xbox360用ソフト
KOF XII 1名様

No.こ
PS3用ソフト
KOF XII
1名様

『KOF』シ

1994

1995

1996

1997

1998

1999

2000

派生作品
クイズ キング·オブ·ファイターズ
(アーケード版)
発売日:1995年2月1日
関連ページはP025

派生作品
ザ·キング·オブ·ファイターズ 京
(プレイステーション版)
発売日:1998年8月27日
関連ページはP025

派生作品
ザ·キング·オブ·ファイターズ R-1
(ネオジオポケット版)
発売日:1998年10月28日
関連ページはP025

派生作品
ザ·キング·オブ·ファイターズ R-2
(ネオジオポケット版)
発売日:1999年3月19日
関連ページはP025

派生作品
THE KING OF FIGHTERS
バトル DE パラダイス
(ネオジオポケット版)
発売日:2000年7月6日
関連ページはP025

リーズ15年の歩み

KOFシリーズは本編となるナンバリングタイトルとは別にさまざまな派生作品も存在する。このページではKOFシリーズ15年の歴史を振り返ってみたぞ。

派生作品
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 RE-BOUT
(プレイステーション2版)
発売日:2004年12月28日
関連ページはP025

派生作品
ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ～ハウリングブラッド～
(ネオジオポケット版)
発売日:2003年1月1日
関連ページはP025

派生作品
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
(プレイステーション2版)
発売日:2007年7月14日
関連ページはP025

2001

派生作品
ザ・キング・オブ・ファイターズEXネオブラッド
(ゲームボーイアドバンス版)
発売日:2002年1月1日
関連ページはP025

2003～2004

派生作品
KOF MAXIMUM IMPACT 2
(プレイステーション2版)
発売日:2006年4月27日
関連ページはP025

2002

2005～2008

2009～

THE KING OF FIGHTERS 2001

THE KING OF FIGHTERS 2002

THE KING OF FIGHTERS 2003

THE KING OF FIGHTERS XI

THE KING OF FIGHTERS XII

派生作品
KOF MAXIMUM IMPACT
(プレイステーション2版)
発売日:2004年8月12日
関連ページはP025

派生作品
ザ・キング・オブ・ファイターズネオウェイブ
(アーケード版)
発売日:2004年7月27日
関連ページはP025

派生作品
THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH
(アーケード版)
発売日:2008年3月16日
関連ページはP025

to be continued

KOF 15周年記念

野中政宏 as草薙京 vs 安井邦彦 as八神庵 特別対談

東京都·千鳥ケ淵にて

KOFシリーズの主人公である草薙京役の野中氏とライバルキャラ八神庵役の安井氏の特別対談がここに実現。15年を振り返りさまざまなエピソードが赤裸々に明らかにされていく。ファンのみならず必読の内容です!!

お互いの第一印象

――本日はお忙しい中、お時間をいただきましてありがとうございました。早速ではありますが、お二方それぞれの第一印象からお願いします。

安井　初めて会ったのいつだっけ。

野中　土浦ですよ。

安井　ネオジオワールド(※1)だ、今はもう無いんですね……。

野中　バンド・オブ・ファイターズ(※2)のロボットが完成して、そのお披露目としてでしたよね。

安井　そうそう。そうだった。

野中　それで、安井さんは東京の声優さんってイメージだったので、始めはコワイ人なのかと思ってたんです。でも安井さんは全然そういうイメージとは違いましたね。変な人だなって。それで僕のことはどう思ってたんですか。

安井　もともとKOFは関西のキャストが多くて独特の盛り上がり方をしてましたよね。ちょっと感覚が違うというイメージがありました。無邪気な人たちだなと思ってました。明るい感じがあったね。みんなよくしゃべる人たちだと思ったね。

野中　完全に打ち解けたのは、安井さんがSNK声優一座(※3)の座長に就任してから。座長として君臨して。

安井　祭り上げられて、物笑いのタネにされてさ(笑)。

野中　何を言っているんですか、座長のお陰で僕らがまとまったんですよ(笑)。

京、庵というキャラクター

――15年キャラクターを演じてこられて(庵は14年ですが、)それぞれのキャラクター像をどのようにとらえられていますか?

安井　まァ僕らの仕事であるセリフに関してですと、例えば庵は京のことを「草薙くん」とは言わないし「おい草薙」とも言わない、呼びかけは「京」なんですよ。そういった事を含めもし現場で混乱するようなことがあれば、セリフの蓄積がある僕らがキャラクターを守らなければならない場合もあると思うんですね。

野中　京でも、「しちゃった」とは言わない、「しちまった」なんです。庵を「八神」とは呼んでも「庵」とは呼ばないとか。それがドラマだとかであればわざと「庵ちゃ～ん」とばかにするニュアンスで言うことは、京ならばあるとは思いますけど。逆に庵の場合は変わらないと思います。

――キャラクターに出会った当時の印象はどういったものだったでしょうか。

安井　一番最初の収録の時はとにかく叫びっぱなしでしたね。狭いスタジオの中で。こんな大声で、こんなんで良いんだろうかって思っていました。ただセリフ量自体は少なかったかな。

野中　僕は江坂(SNKスタジオ)で収録だったんですが、『KOF '94』、『KOF '95』のころは、とにかくやんちゃにしてくれというディレクションがあったんですけど、関西弁でいうところの「やんちゃ」というニュアンスが、当時、広島から出てきたばかりの僕にはイメージがつかめずにいました。本当に初めの『KOF '94』のころはすごい数のテイクを録ったんですよ。『KOF '95』、『KOF '96』でやっとつかめてきたという感じでした。

安井　最初はモノクロのデザイン画を2枚見せてもらい、カッコいいなと思ったけれど、当時としては不思議な服を着ているし、何をする人かなと思いましたね。庵はゲームの中のキャラクターだけれど、僕自身は生身の人間なので、その時、その時代で起こったいろいろなことを感じてセリフを言っています。例えば勝利のセリフで、「月を見るたび思い出せ」というセリフ一つにしても、僕の中では作品ごとに変わっています。

野中　僕は『KOF '94』は無我夢中で、次の『KOF '95』のディレクションでライバルが出るのでその対比を意識してといわれ『KOF '95』、『KOF '96』で苦労して、そして『KOF '97』のころに吹っ切れましたね。

僕はもう迷いません(野中)

作品ごとに、その時代の世相や空気がキャラクターに入っています（安井）

イベントなどの思い出

——ゲームタイトルとしては先駆けのようなさまざまなイベントがKOFではありました、思い出に残るエピソードなどをお願いします。

安井 イベントでの出来事に関して今さらながら釈明しておかなければならないことがあるんです。あるイベントのステージ上でモンスター前塚氏（二階堂紅丸役など）が僕のことを指さして「この人巨乳好き」といきなり言ったんですよ。それ以来皆さんに何かそう思われてしまったみたいで……。

野中 何を言うのかと思えば（笑）。

安井 それは誤解だということを、このインタビューでちゃんと言っておきたい。当時は凍っちゃって何も言えなかったもの。

野中 安井さんは真面目だから（笑）、そこで「それはアンタだろ」とか「だれがやねん」とかで返せればよかったんですよ。

安井 僕にはその「なんでやねん」という文化が無かったから。

野中 でもまぁ、今後もオッパイ星人としてのキャラクターをぜひ大切に（笑）。

安井 だから、そんなことないって！ まぁ、イベントで一番印象に残ってしまったのはそれですね。

野中 『KOF '98』のDJステーションは最高に面白かったな、めちゃくちゃびびったけど。

安井 二人で歌なんか歌ってね、ゲーム業界の狩人じゃないけど。

野中 狩人って、たとえが古いですから（笑）。

安井 バンドの人たちがすごくてね（※4）、超一流の方々ですから。

野中 リハの時なんか「よろしくお願いしますっ!!」といった感じでしたよ（笑）。

安井 日本の超トップミュージシャンの方々が、いいのかなという思いがありましたね。本当にゲームのイベントとしては破格でした。

野中 アレンジサウンドトラックスなどからの付き合いでやっていただいていたみたいですよね。

安井 そういった方々とお仕事ができたということ、それと前塚氏の思わぬひとことと、イベントに関してはその二つが、特に……。

——かかわり方という部分ではどういったモチベーションをお持ちですか。

野中 前はSNK声優一座の中で僕が一番の若手で、今でこそアッシュ（長代聡之介氏）とかいますけど、みんな楽しんでるんですよ。楽しいのはいいんだけど、その仲の良さにただ流されてしまうと、僕は絶対に置いていかれるという危機感がありましたね。仕事は仕事として、まずはきっちりとやって、それからという。

安井 みんなも真面目に向き合ってますよね。

野中 だからこそ、もっとちゃんとした形でかかわりたいという気持ちがありますよ。

安井 最近は年に一回のゲームショーくらいだからね。

これからのKOF

——最後にファンの方々へのメッセージをお願いします。

野中 僕はもう迷うのはやめました。いろんなシリーズがあって、いろんな時期があって、草薙京の顔の雰囲気が変わったり、服装が変わったりしてましたて、それに合わせて成長していくべきだと思っているので。ニュアンスとか表現など、京という人格が成長していくなかで、迷っていた時期もありましたが、2Dのシリーズがまた新しく始まるというので、3Dもかっこいいとは思うんですが、最初に京と出会った2Dを基本として、やっていければと思ってます。2Dにしても3Dにしても結局、そこに居るのは草薙京ですからね。プレイヤーの方々もだいぶ大人になっておられるとは思ってますが、草薙京は変わらずにやっていくので、何なら子供が出来たら子供と遊んでください。それまでは続けるぞ、俺は（笑）。

安井 いつも思うんですが、声の担当でしかない僕が“メッセージ”なんていいんでしょうか……？

野中 本当に真面目だなぁ、安井さんは（笑）。

安井 ただ、庵をやらせていただける限り、庵というキャラクターが登場する限りは責任を持って守り続けていきたいとは思っておりますので、応援をよろしくお願いいたします。

注釈

（※1）ネオジオワールド

茨城の土浦やお台場などあった総合アミューズメント施設。ネオジオの聖地となるが惜しまれつつも2004年に閉店となった。

（※2）バンド・オブ・ファイターズ

京（ギター）、庵（ベース）、テリー（ドラム）、ナコルル（キーボード）、アテナ（ボーカル）の5キャラクターのメンバーからなるロボットバンド。主にイベントやCDでの活動となった。

（※3）SNK声優一座

KOF声優陣にて結成される一団の総称。座長を安井氏が務める。

（※4）DJステーション98 バンドメンバー

ドラム：石川雅春、ギター：梶原順、ベース：渡辺直樹らのメンバー、日本においてスタジオミュージシャンとしてトップレベルの実力を有する面々。

野中氏、安井氏両名でのサイン色紙を三名様にプレゼント

詳しくはP.002でご確認ください。

野中政宏

プロフィール
のなか まさひろ
ボズアトール所属。広島県出身。
『KOF94』より主人公の草薙京役としてシリーズに参加。
声優、ナレーターとして関西を中心に活動中。

安井邦彦

プロフィール
やすい くにひこ
81プロデュース所属。愛知県出身。
『KOF95』より草薙京のライバルキャラクター八神庵役としてシリーズ参加。
声優、ナレーションの他に舞台俳優としても活動中。

夢の祭典が幕を開ける!!

アーケード版
1994年8月25日発売
ネオジオ版
1994年10月1日発売
ネオジオCD版
1994年11月2日発売

SNKの人気キャラが一堂に会して闘う夢の祭典、『KOF』シリーズの幕開けとなった作品。対戦格闘の『餓狼伝説』や『龍虎の拳』だけでなく、80年代の名作アクションゲーム『サイコソルジャー』や『怒』のキャラも参戦した。

歴代SNKキャラによる3on3のドリームマッチ!

『餓狼伝説』もテリーや『龍虎の拳』のリョウ、『サイコソルジャー』のアテナが一つのゲームで闘う！夢の競演の実現はユーザーに強烈なインパクトを与え、雑誌媒体で初めて報じられた際は「ガセじゃないの？」と疑う人が少なくなかったほど。

ゲームシステムの面でも、3on3バトルという意欲的なシステムを導入。今でこそおなじみとなったシステムだが、当時は複数のキャラを操る対戦格闘ゲームは皆無で、新鮮な楽しみを与えてくれた。

また、当時主流だった対戦格闘ゲームとは一線を画す、スタイリッシュなグラフィックやキャラも注目を集めた。特に、学ランという格闘家とはかけ離れた姿で登場した草薙 京は異彩を放っており、シリーズ不動の主人公として成長していく。

ストーリー

西暦1994年。世界中の格闘家たちに、キング・オブ・ファイターズの招待状が届く。しかし、差出人や主催者は不明。一体だれが……、疑惑と期待の中、格闘界歴戦のスーパースターたちが、新たな対戦方式に合わせチームを結成し始めた。歴史に残る豪華な顔ぶれがどんな対戦を見せてくれるのか。人々のボルテージが最高潮に達する中、大会はついに開始のときを迎える。

GAME SYSTEM

攻撃避け

AB同時押しで出せる回避動作、攻撃避け。動作中は打撃技に対して無敵となるため、飛び道具を簡単に回避できるほか、接近戦で相手の攻撃を回避した後にコマンド投げ技を狙う、といった使い方が可能。ただし、投げ技に対しては無防備なので、多用し過ぎると簡単に反撃されてしまう。

そのほか、ガードポーズ状態から➡＋AorBで出せる、スルーアタックというシステムもあった。『餓狼伝説スペシャル』の避け攻撃に近いものだが、キャンセルができるもののダメージはゼロ。

ボタン同時押しだけで簡単に攻撃を避けられる攻撃避け。飛び道具をかわす使い方は、初期の『KOF』ではおなじみの光景!?

パワーゲージ　超必殺技

画面下部のパワーゲージは、相手の攻撃を受けるか、ABCを同時に押し続けるパワーためによって増加。MAXになると一定時間、攻撃力が上昇する上に強力な超必殺技を使用可能となる（超必殺技使用時はパワーゲージがゼロになる）。また、遠距離でCを押すことで出せる挑発は、相手のパワーゲージを減らす効果があった。

超必殺技は、体力が4分の1以下になったときも使うことができる。こちらはパワーゲージMAX時と違い、何度でも超必殺技を出すことが可能だ。

残り体力が少なくなっても、超必殺技で一発逆転を狙える。体力が引き継がれるチームバトルとうまくかみ合っていた。

使用可能キャラクターは25人!

三人×8チームの24キャラが使用可能。構成は固定されており、チーム単位での選択となる。なお、この当時は餓狼伝説チーム＝イタリアチーム、龍虎の拳チーム＝メキシコチームなど、各国代表のチームという設定だった。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS ルガール・バーンシュタイン

『KOF』のボスとしておなじみのルガールも、『94』ではもちろん初登場。

正装のまま闘う1ラウンド目は、特に強力な攻撃を持たず投げも無いため、ジャンプ攻撃を当てた後の投げや、攻撃避け→投げの繰り返しが有効。

上着を脱いで本気を出す2ラウンド目は、近付いてきたところにしゃがみBを連発するのが一般的。フロントステップで突っ込んできて、しゃがみBがヒットするのだ。烈風拳を撃たれたときは連発を止め、ガードするのがポイント。また、遠距離でパワーためを始めたところに、連続技を狙うことも可能。

『KOF』＝ボスが強い、というイメージを築き上げたルガール。攻略法はあるが、一撃が大きいのでかなりの強敵だった。

永遠のライバルが参戦!

アーケード版
1995年7月25日発売
ネオジオ版
1995年9月1日発売
ネオジオCD版
1995年9月28日発売
セガサターン版
1996年3月28日発売

『'94』の約1年後にリリースされ、年1回、夏といえば『KOF』、という流れを生み出した作品。チームエディットの導入、京のライバルである庵の参戦、オロチ編のストーリー展開などにより、シリーズの人気を確かなものとした。

チームエディットの導入で選択の幅が大幅増加!

『'94』では決められたチームしか選べなかったが、『'95』ではキャラを自由に組み合わせることが可能に! 選択の幅が一気に広がり、使い慣れたキャラ二人に練習中のキャラを加える、といったチームバトルならではの遊び方も可能となった。

また、京のライバル、八神 庵の参戦も注目を集めた。格闘家とはかけ離れたファッショナブルな外見と、冷酷な性格、内に秘めた狂気が多くのファンを魅了。庵の参戦によって、京の存在もより確かなものとなった。『KOF』シリーズのキャラ人気の火付け役といっても過言ではないだろう。

システム面は基本的に『'94』を踏襲しているが、カウンター攻撃の追加やガードキャンセルのシステム調整により、闘いはより激しいものとなった。

ストーリー

西暦1995年。世界中の強豪たちの元に、[R]と名乗る者から「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届く。はたして[R]とは、空母とともに自爆したはずのルガールなのか? そして、前回のアメリカチームを破って参戦する八神 庵、如月 影二、ビリー・カーンの目的とは? 新たな挑戦者を加え、巨大な陰謀が「キング・オブ・ファイターズ'95」を中心に渦巻き始めていた。

GAME SYSTEM

カウンター攻撃

『'94』では回避のみの動作だった攻撃避けだが、『'95』では動作中に攻撃ボタンを押すと、専用の打撃技、カウンター攻撃を出すことが可能となった。

カウンター攻撃を出した時点で攻撃避けの無敵は無くなるが、キャンセル可能なのが利点。相手の攻撃を回避しつつ反撃に転じられ、さらに連続技を狙えるという強力なシステムだった。

共通システムだが性能はキャラ差があり、使い勝手もさまざま。主にリーチの長いキャラは中距離戦で、出の早いキャラは接近戦で役立った。

京のカウンター攻撃はリーチ、出の早さ共に優れており、ヒット時は連続技で体力4分の3以上を奪えるなど、とにかく強力だった。

ガードキャンセル

『'94』でも、連続ガードになる攻撃を5回以上ガードしたときに可能だったガードキャンセル。ガード中に必殺技や超必殺技を入力すると、ガード硬直をキャンセルしてその技を繰り出せるシステムだ。

『'95』ではガード回数の条件が6回以上に増えたが、パワーMAX時はいつでも可能となり、狙うチャンスが激増。一瞬の攻守逆転から大ダメージに結び付くことも珍しくなかった。パワーMAX状態が強力なので、両者が開始直後にバックステップからパワーをためる、という光景もよく見られた。

パワーMAX時は攻撃力が上がっているため、ガードキャンセル必殺技の威力も相当なもの。うかつに手を出せない緊張感がある。

使用可能キャラクターは26人!

アメリカチームの代わりに八神 庵、如月 影二、ビリー・カーンが参戦し、三人×8チームは変わらず。ボスとして登場する京の父・草薙 柴舟と、オロチの力を手に入れたオメガ・ルガールが、アーケード版でも隠しコマンドで使用可能に。

BOSS オメガ・ルガール

オロチの力を手に入れてパワーアップを遂げたオメガ・ルガールは、1ラウンド目から圧倒的な技性能と攻撃力でプレイヤーをつぶしにくる。

主な攻略法は二つ。画面端を背にして相手が近付いてきたら後方ジャンプ吹っ飛ばし攻撃を出し、攻撃避けを誘えたらそこを投げるパターンと、前進しながらリーチの長い弱攻撃の先端を当て続けるパターンだ。

なお、厳密には中ボスの草薙 柴舟とラスボスのオメガ・ルガールがセットで最終ステージとなり、コンティニュー時は柴舟から再スタートとなる。

『KOF』=ボスが強い、というイメージがより確かなものに。攻略パターンを知らないと、あっという間に倒されてしまう。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。
※チームのエディットの選択でYESを選んだ後にスタートボタンを押しながら、⬆+B、➡+C、⬅+A、⬇+Dと入力する柴舟とオメガ・ルガールが使用可能になる。

現行『KOF』の礎となった意欲作!!

移動系動作を中心にゲームシステムが一新され、現在のスピード感あふれる『KOF』シリーズの土台を築いた作品。グラフィックが大幅に描き直されており、新たなモーションの攻撃が追加されたキャラも多かった。

アーケード版
1996年7月30日発売
ネオジオ版
1996年9月27日発売
ネオジオCD版
1996年10月25日発売
セガサターン版
1996年12月31日発売
プレイステーション版
1997年7月4日発売

システム、キャラの変更でプレイ感覚を一新!

人気シリーズの続編ながら、大幅なリニューアルに踏み切った意欲作。小＆中ジャンプの追加、攻撃避け→緊急回避動作、フロントステップ→ダッシュの変更など、よりアグレッシブに攻められるようゲームシステムに大幅な調整が加えられた。これらのシステムは現在の『KOF』でも踏襲されており、シリーズ独特のスピーディーなゲーム性は、この作品が作り出したといっても過言ではない。

キャラの面では、ギース、クラウザー、Mr.BIGというSNKを代表するボスキャラや、オリジナルキャラであるマチュア、バイス、レオナなどが参戦。既存のキャラもグラフィックのリニューアルとそれに伴う技性能の変更、新必殺技やMAX超必殺技の追加など新要素が多く、新鮮な感覚で楽しめた。

ストーリー

巨大企業数社のスポンサードによる、世界規模の大会として開催されることになった「KOF'96」。世界各地の予選大会を制した9チームの中には、公式試合による腕試しを目的とした、かつてのKOF常連たちが顔を並べていた。その中には、謎の女性たちとチームを組んだ庵の姿も。古代からの因縁が渦巻く京との勝負の行方は？　そして「KOF'96」が開催された真の目的とは？

GAME SYSTEM

移動系システム

小ジャンプ、中ジャンプが追加され、ジャンプの軌道が4種類に。小＆中ジャンプは軌道が低いため迎撃されにくく、接近手段や接近後の攻めに役立った。➡➡は、レバーを入れっぱなしにすれば走り続けられるダッシュに変更。細かい間合い調整や、遠距離から一気に間合いを詰めることが可能だ。さらに、AB同時押しは緊急回避動作（前転、後転）に変更され、回避しながらの接近、離脱ができるように。これらの変更により、よりスピーディーかつアグレッシブな動きが可能となった。

ゲーム性を激変させた小＆中ジャンプとダッシュ。当時は空中吹っ飛ばし攻撃が高性能で、連発するだけで強力なキャラも居た。

カウンターヒット

ダメージが増加し、空中に吹っ飛んだ相手にやられ判定が残るカウンターヒット。おなじみとなったこのシステムが、初めて導入されたのが『96』なのだ。なお、発生条件は「相手の必殺技や超必殺技（相手パワーMAX時は通常技も含む）の出始めに攻撃をヒットさせたとき」のみだった。

そのほか、ダウンせずに体勢を立て直すダウン回避や、通常投げを抜ける投げはずし、ガードし続けると一定時間無防備になるガードクラッシュなど、『96』で初めて採用されたシステムは数多い。

通常1ヒットしかしない多段必殺技が、カウンターヒット時は2ヒット。半数補正が掛からなかったのでかなりのダメージに。

使用可能キャラクターは27人!

タクマ、ハイデルン、影二、ビリー、柴舟、オメガ・ルガールが居なくなり、香澄、ギース、クラウザー、Mr.BIG、レオナ、マチュア、バイスが参戦。中ボスのちづるとラスボスのゲーニッツは、ネオジオ版以外の家庭用のみ使用できた。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を記しています。

BOSS ゲーニッツ

オロチ一族四天王の一人、"吹き荒ぶ風"のゲーニッツ。その異名の通り風を操り、特定の場所に竜巻を発生させるよのかぜは特に強力だった。

基本的な攻略法は、2キャラ分ほど離れた間合いでの垂直ジャンプ攻撃（空振り）でワープ技を誘い、そのスキに反撃を決めるもの。一度ダウンを奪えば、起き上がりにジャンプ攻撃をガードさせた後に下段技を出すとヒットするので、以降繰り返しでOKだ。

また、スキの小さい飛び道具があれば、遠距離からそれを撃ってワープ技を誘い、反撃を決めるのも有効。

一度ダウンを奪ってしまえば勝利は見える。ギリギリ連続ガードになるかどうかのタイミングで下段技を出すのがコツだ。

オロチ編、最終章へ!

「'96」をベースにゲームシステムやキャラ性能が洗練され、モード選択などの意欲的な試みも見られた「'97」。ストーリーは軸となる新キャラを交えて進行し、「'95」から続くオロチ編が完結を迎えることとなる。

アーケード版
1997年7月28日発売
ネオジオ版
1997年9月25日発売
ネオジオCD版
1997年10月30日発売
セガサターン版
1998年3月26日発売
プレイステーション版
1998年5月28日発売

ゲームシステムの異なる二つのモードが選択可能に!

最大の特徴は、アドヴァンストとエキストラの二つが選択可能になった点。前者は『'96』をベースとしたテクニカルなモード、後者は『'94』をベースとしたシンプルなモードで、どちらのプレイヤーにとっても遊びやすい仕様となっていた。

また、ストーリーはオロチ編の最終章に突入し、そこに絡んでくる社、シェルミー、クリスや、真吾といったオリジナルの新キャラが参戦。『KOF』の世界観やキャラは、より厚みを増していった。

そのほか、新規参戦キャラがユーザーによって選ばれたのも印象深い。三つのゲーム雑誌でそれぞれ人気投票を実施し、そこで1位になったキャラが実際に参戦したのだ(週刊ファミ通より山崎、ゲーメストよりマリー、ネオジオフリークよりビリー)。

ストーリー

決勝戦直後のハプニングで幕を閉じた「KOF'96」だが、興業的には大成功を収めた。そして1997年も巨大企業数社がスポンサーに名乗りを上げ、「KOF'97」が開催される運びとなった。数々の格闘家が、それぞれの想いを秘めて参戦する中、新たな参戦者の姿も……。すさまじい盛り上がりを見せ、全世界が注目するこの大会は、はたして無事に結末を迎えられるのか?

GAME SYSTEM

モード選択

アドヴァンストはダッシュ、4種類のジャンプ、緊急回避動作と『'96』のシステムを踏襲。パワーゲージは満タンになると一定数までストックされ、超必殺技やパワーMAX発動などを使うと消費するものに。必要なときのみ使える上、次のキャラにも引き継がれるため、無駄無く活用できた。

一方、エキストラはフロントステップ、通常&大ジャンプ、攻撃避けと、『'94』に近いもの。パワーゲージはABC同時押しでためるタイプで、ストックはできず満タンになると自動的にMAX状態となる。

ちまたではガンガン攻められるアドヴァンストの方が好まれていた。任意にMAX発動ができるのでMAX超必殺技も狙いやすい。

特殊技

『'96』では無くなっていた特定のレバー+ボタンで出せる特殊技が、『'97』になって復活。しかも、キャンセル可能な通常技から出すことができ、キャンセルで出したときは性能が変化するようになった。

キャンセル時は中段や下段などの特性が無くなるものの、大半の特殊技が必殺技や超必殺技でキャンセル可能となるため、通常技→特殊技→必殺技という、『KOF』ならではの連続技が生まれたのだ。

そのほか、ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃もこの『'97』で初めて導入されたシステムだ。

通常技→特殊技→必殺技の連続技は、テクニカルかつスピーディーでそう快感抜群! 以降のシリーズでは常に採用されている。

使用可能キャラクターは35人!

社、シェルミー、クリス、竜二、マリー、真吾が新規参戦。ちづるは通常プレイヤーキャラとなり、ビリーが復活した。京、庵、レオナ、社、シェルミー、クリスには隠しで性能の異なる別バージョンが存在し、その中の一部はかなり強力だった。

BOSS オロチ

自然の和を乱す人類を無に帰さんとする地球意志・オロチが、クリスの体を媒体として復活。画面全体を攻撃する技は、プレイヤーの度肝を抜いた。

一般的な攻略法は、近付いてきたところに昇りジャンプ攻撃を当て、着地と同時に投げる、というもの。緊急回避動作をしたところに決まるのだ。

そのほか、ジャンプ攻撃(ガードさせる)→下段の立ちBや、空中追撃で通常技を当てる→着地に技を重ねる、といった相手キャラ問わず使えるパターンも通用するので、シリーズの中では比較的倒しやすいボスといえる。

地球意志(精神体)だけあって存在感は格別だが、昇りジャンプ攻撃を受けると緊急回避動作をしてしまうクセが……。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。
※スタートボタンを押しながら←、→、←、→、←、→、A+Cと入力することで、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリが使用可能になる。スタートボタンを押しながら↑、↓、↑、↓、↑、↓、B+Dと入力することで、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナが使用可能になる。ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナを選択可能にした状態で、スタートボタンを押しながら↑、←、↓、→、↑、↓、B+Cと入力することで、乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリスが使用可能になる。また、スタートボタンを押しながら京を選ぶと、KOF '94バージョンの京が使用可能。

オロチ総集編にしてシリーズ屈指の名作！

アーケード版
1998年7月23日発売
ネオジオ版
1998年9月23日発売
ネオジオCD版
1998年12月23日発売
プレイステーション版
1999年3月25日発売
ドリームキャスト版
1999年6月24日発売

「ゴージャスにいこうぜ」のフレーズとともに、KOFシリーズの集大成として世に送り出された記念碑的作品。本作ではゲームバランスが格段に改善。ナンバリングタイトルの中でも評価は高く、ライト層からマニアまで人気を博した。

まさにドリームマッチ！至高のチームバトル!!

前作のシステムを踏襲しながら、綿密なバランス調整が施された今作。世界観、キャラクター人気もさることながら、純粋な格闘ゲームとしての評価も最高峰となった。前作でハイスペックだった隠しキャラにも手が加えられ、プレイヤーが多くのキャラクターを楽しめる。具体的には「アドヴァンスト」、「エキストラ」両モードのパワーゲージ、キャラクターの強力過ぎる技の調整、コマンド投げに空振りモーションの追加など細かい部分にまで手が加えられている。

GAME SYSTEM

フィーリングバリエーションシステム

別名をご機嫌日替わりシステムという、今でも語り草になる本作を象徴するシステムで、アドヴァンストモードのゲージ受け渡しに影響する。キャラクターの機嫌はオーダーセレクト画面でスタートボタンを押すことで確認することができ、機嫌の良いキャラクターはゲージのストックを一つ増やして次につなげるが、逆に機嫌の悪いキャラクターはゲージのストックを一つ減らしてしまう。日ごとに試合の優勢劣勢がランダムで決まる点にプレイヤーが一喜一憂した。

進化したアドヴァンスト&エキストラモード

前作の使いやすさはそのままに、両モードにも調整が加えられた。

アドヴァンストモードは、パワーゲージが人数によって変化。1人目は三つだが、3人目では五つまでゲージをストックできるように。またパワーゲージMAX時に超必殺技を使用するとMAX状態を解除されるようになった。

エキストラモードでは攻撃避け中にカウンター攻撃が使えるようになった。またアドヴァンストと同じように小・中ジャンプも可能となった。

演出にもファン垂涎、おなじみのキャラクター同士の掛け合い。組み合わせは100を超えるほど。

機嫌によっては順番を考えなくてはならず、また相手にも機嫌は見えるため戦略性のある新しい駆け引きがあった。

人気が高いのはアドヴァンストだったが、エキストラにも独特の楽しみ方があり、様々な遊び方があった。

使用可能キャラクターは 51人！

12チーム＋エディットの2名に、スタートボタンを押しながら選択する隠しキャラクター12名。ボスのオメガルガールを加えると総勢51人のキャラクターが参加！ 94以来の参戦となるアメリカンスポーツチーム復活は大いに話題となった。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS オメガ・ルガール

最終ボスは、もうおなじみといった感のあるルガール。超反応で繰り出されるジェノサイドカッター、恐ろしいダメージの突進技バニシングラッシュは記憶に焼きついているプレイヤーも多いだろう。

メジャーな攻略として知られたのは、ダウンを奪い、飛び越えるようにジャンプ攻撃を出してジェノサイドカッターを空振りさせて、そのスキに反撃するというもの。

しかし逆にそれ以外まともな勝ち方が無かったというのも事実で、初見で勝つのはほぼ不可能だったという。

オメガルガールの強大さは、通常のルガールに物足りなさを与えた半面、より愛おしくも感じさせた。

新章突入！ 新主人公は「K'」！

アーケード版
1999年7月22日発売
ネオジオ版
1999年9月23日発売
ネオジオCD版
1999年12月2日発売
プレイステーション版
2000年3月23日発売
ドリームキャスト版
2000年3月30日発売

第一部「オロチ編」が『KOF'97』で完結し、本作『KOF'99』から新シリーズ「ネスツ編」がスタート。キャラ選択画面に京、庵が居ないという衝撃的な展開で注目を受ける。『KOF』第二章はここからはじまったのだ。

Kを超えるもの……その名は"K'"!!

新章へ突入を果たした『KOF』は、数々の新システムを携えて再スタートを切った。闘い自体は3on3と従来の形式通りだが、さらにもう一人、「ストライカー」と呼ばれる援護キャラを選択する形式になり、4対4での戦いに進化。また、スピーディーな闘いを演出する前転、後転もマイナーチェンジされ、前方かわし移動、後方かわし移動に変化した。前方かわし移動は前転と避けが合体したシステムで、無敵状態に前方に移動しつつ避け攻撃が繰り出せる。後方かわし移動は無敵のバックステップで後方に下がったのち、ステップで元の位置に戻る。戻りのスキは必殺技でキャンセル可能なため、自在に間合いを調節して飛び道具や奇襲技を出す、という戦術も流行したのだ。

ストーリー

今回はいつもの大会とは様子が違っており、大会にキナ臭いものを感じたハイデルンは、ラルフたちを送り込み、大会開催の真相究明に乗り出す。そんな中、二階堂紅丸も招待選手で結成されたスペシャルチームの一員として、招かれる。チームメイトの名前にはK'とマキシマという名前のみ。格闘界では見たこともない名前に紅丸は困惑するが……。

GAME SYSTEM

ストライカーシステム

ストライカーシステムとはBCボタンを同時押しで出せるシステムで、ストライカーとして選択したキャラが登場して援護攻撃を放つ。ストライカーは固有にストライクボムと呼ばれるゲージが存在する。一人目は3回使用でき、それぞれ二人目、三人目と変わるにつれ、ストックが一つ増加する。ストライカーによる援護攻撃は、直接相手を攻撃してダメージを与える性能が基本だが、それ以外にも相手を一定時間拘束したり、味方を応援したりと、その効果はバラエティに富んでいた。

当時はストライカークラークが大流行。登場時の攻撃が強い上に拘束時間が長く、追撃が簡単に決められた。

カウンターモード・アーマーモード

カウンターモードはパワーゲージを三つ消費し、発動するシステム。発動すると、体力ゲージ下にカウンターモードゲージが出現すると同時にキャラの身体が赤く点滅。効果中は特定の必殺技を超必殺技でキャンセル可能になるほか、超必殺技が使い放題になった。アーマーモードも同様にパワーゲージを三つ消費するシステム。発動中は身体が黄色く点滅し、相手の攻撃を受けてものけぞらなくなる。攻撃力も1.5倍ほどにアップするため、このモードを利用したラッシュが強力だった。

主に使われたのは防御面に秀でたアーマーモード。攻撃をのけぞらないことを盾に、やりたい放題が通る。

使用可能キャラクターは33人！

K'、マキシマという主人公と相棒コンビはもちろん、京のクローンであるKYO-1、KYO-2も話題に。また、何といっても注目は、本物の京と庵が隠しコマンドで登場したこと。この情報が解禁された当時は衝撃だった。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS クリザリッド

ネスツ編最初のボスはクリザリッド。最初はコートを着た状態で闘う1ラウンド目はさほど強くなく、拍子抜けしたプレイヤーも居たのではないだろうか。しかし、『KOF'94』をほうふつとさせるように一度倒すとコートを外してパワーアップしたクリザリッドと再戦することになる。

このクリザリッドが『KOF』のボスらしく手ごわい相手。足から凄まじい竜巻を放つテュホン・レイジは攻撃範囲が広く、とにかく強い。また、こちらのジャンプに合わせて、超反応で繰り出すエンド・オブ・ヘブンも強力。新章になっても『KOF』のボスは強いというのは変わらなかったのだった……。

とにかく攻撃範囲が広くて回避しづらいテュホン・レイジ。このほかにも厄介な技を持っており、攻略パターンを作りづらいボスだった。

SNK最後の『KOF』

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

アーケード版
2000年7月26日発売
ネオジオ版
2000年12月21日発売
ドリームキャスト版
2002年8月8日発売
プレイステーション版
2002年11月28日発売

「ネスツ編」の第二作がこの『KOF 2000』。さらに進化したストライカーシステムで前作より対戦の深みが増し、好きなシリーズに上げるプレイヤーも多い人気作。今なお人気を誇るクーラが登場したのもここからだ。

炎の力と相反する存在…クーラ・ダイヤモンド登場

『KOF 2000』は『KOF '99』をベースにし、システムを進化させて自由度を増した作品。基本的なシステムは『KOF '99』とさほど差は無いが、前方かわし攻撃、後方かわし攻撃が、『KOF '98』までの前転、後転に戻っている。また、アナザーストライカーとして過去の歴代SNKキャラが多数登場し、さらに隠しコマンドで出現するマニアックストライカーという要素も。このマニアックストライカーは、ネオ&ジオやG-マントといった、格闘ゲームには登場していないマイナーキャラも含まれていた。これらストライカー専用キャラの存在により、援護攻撃のバリエーションが大幅に増加。その攻撃手段の多さゆえ、自分ならではの戦術を組み立てるのが楽しかった作品だ。

ストーリー

前回大会以来、ネスツはこれといった活動を起こすことなく影を潜める。その一方、世界各地ではK'、マキシマによるテロ活動が頻発。早速二人の追跡を開始したハイデルンだったが、その時『KOF開催』の知らせが……！　K'、マキシマの二人に引き寄せられるようにネスツも計画の第二段階を発動させる！　ネスツの活動開始は単なる偶然か？　それとも……!?

GAME SYSTEM

アクティブストライカーシステム

『KOF '99』ではニュートラル中にしか出せなかったストライカー。本作では攻撃中、ジャンプ中など、その名の通りアクティブな状況でもストライカーが呼び出せるように進化。この変化により、連続技、連係の自由度が増し、各地にさまざまなスタイル、コンセプトを持ったチームが覇を競い合った。また、ストライカーのストックに関しても若干バージョンアップ。パワーゲージを1本消費して挑発することで、ストライカーボムを任意に回復できるようになっているのだ。

当初猛威を振るったのはストライカージョー。たたき付け攻撃から出すことで、相手を起き上がらせることができた。

カウンターモード・アーマーモード

カウンターモード、アーマーモードは前作にも存在したシステムだが、本作ではマイナーチェンジを遂げる。まず両モードとも発動にパワーゲージを3本消費して、発動と同時にガード不能かつ追撃可能な完全無敵の攻撃を放つようになった。カウンターモードは身体が赤く点滅し、必殺技から超必殺技を出す、スーパーキャンセルが使用可能になる。一方、アーマーモードは身体が黄色に点滅し、攻撃ボタンを押した直後から攻撃判定終了までに攻撃を受けてものけぞらない。

カウンターモード、アーマーモード中は攻撃ののけぞり時間が増加。それにより連続技が発展するキャラも。

使用可能キャラクターは36人！

主人公チームにラモン、ヴァネッサ、紅丸チームに麟、セス、女性格闘家チームに雛子と、多彩なキャラが初登場。特に注目なのは、隠しコマンドで出現するクーラ。氷の能力を持ち、K'のライバルとして登場した。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS ゼロ

変身能力に長けており、持ち前の変身能力で敵味方を欺いて、世界征服を狙うという野心家。長けているのは変身能力だけでなく、ネスツ上級幹部なだけに戦闘能力もかなりのもの。

リーチの長い斬風燕破・叛鏡を筆頭に飛び道具を跳ね返したり、画面全体攻撃を持っている。

当時、通常ジャンプ攻撃を空振ると対空技を暴発するので、そのスキに連続技を決めるという攻略法が見られた。攻撃後のスキが大きく、歴代ボスキャラと比べると強い印象を受けなかったボスであった。

通常ジャンプの頂点付近で強攻撃を空振ると、ゼロが反応して対空技を暴発。比較的パターンにはめやすいボスである。

ネスツ編ここに完結!

近未来的世界観でファンを魅了したネスツ編3部作の完結編。ストライカーシステムは、究極系ともいえる4VS4タクティカルオーダーシステムへと進化を遂げ、その斬新さとインパクトは例年以上の反響を呼んだ。

アーケード版
2001年11月15日発売
ネオジオ版
2002年3月14日発売
ドリームキャスト版
2002年12月26日発売
プレイステーション2版
2003年10月23日発売

4VS4からストライカー3人まで! 自由度は無限大!!

ネスツ編最終章となった今作。新キャラクターとして、K9999、フォクシー、アンヘル、メイ・リーが追加された。また復活キャラとして旧作で人気が高かったハイデルン、大門五郎が参戦。

対戦ツールとしても注目されていた本作。ストライカーシステムは自由度の高いタクティカルオーダーシステムへ。また新たなヒット効果としてワイヤーダメージが追加され、連続技にもスパイスが加えられた。

また今作はキャラクターデザインが変更され、雰囲気も一新。特に新キャラクターは波紋を呼んだ。毎年話題に富み注目を浴びるシリーズだが、ストーリー、ゲームシステムも併せ、KOFのさまざまな可能性を感じさせる作品となった。

ストーリー

前大会中、ネスツの衛星兵器ゼロ・キャノンにより一つの街が消失した。しかし、それは人工衛星の落下事故と報じられ、各国の新聞の一面を飾った。裏腹にいわくつきのKOFは人気を取り戻し過熱していく。そして大会にはあのネスツチームが表舞台に姿を現す。大会開催の真の目的が、ついに明かされる。

GAME SYSTEM

タクティクスオーダーシステム

選んだ4人のキャラクターから、ストライカーの人数を任意で決定、プレイヤーキャラクターを4人、ストライカーを0人という形もあれば、ストライカーに3人を回して1人で闘うことも可能だ。またストライカーはパワーゲージを使って呼び出す方式に変更された。それに伴い、ストライカーを設定した人数によって体力やパワーゲージの長さが調整される。ストライカーの人数を増やすと、ゲージは短くなり呼び出しやすくなる運びだ。対戦ではストライカー2人が主流だった。

考え抜いた戦略で戦うも、ストラカイカー無しでの力勝負もプレイヤー次第。自由度は歴代随一だろう。

キャンセルストライカーシステム

本作では攻撃をヒットまたはガードさせ、キャンセルからストライカーを呼び出したり、複数人数の呼び出しも可能となった。またストライカーヒット後は、連続技にダメージ補正がかかるように調整された。上記の変更から、前作での主な使用法だった連続技の中継や無敵技ガード時のフォローから、攻めの継続などの補助的な役割としての使用法が主流となった。当初はマイルド感が漂ったが、後に韓国プレイヤーがストライカーを絡めた超絶連続技を開発し、国内でも練習する姿が見られた。

キャンセルストライカーでの連係、超絶連続技こそ本作のだいご味! 韓国伝来の10割連続技も流行した。

使用可能キャラクターは42人!

本作で特に物議をかもした、インパクト絶大の新キャラクター。特に改造人間のK9999は人気が高い。またネスツの上級幹部であるフォクシーの性能の高さは語り草。大会では使用禁止になったほどだ。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS イグニス

ネスツ編ラストで待ち受けるのは、実父を殺し組織を乗っ取ったイグニス。その容姿は端麗ながら56歳という高齢だ。地上最強のKOF優勝者を倒し、世界を統べる神として地上に君臨するという野望を抱いていた。ネスツが改造人間を量産したのも、最強の人間を生み出し自分に挑ませるため。

無論その強さは常軌を逸したもので、KOF史上最強の凶悪さとなっている。攻略法は、伝統となるジャンプで跳び越しから必殺技を誘い、連続技を決めるというもの。それでも勝てないことはままあるが……。

とにかく技の数々が強力なイグニス。当初は勝てないように作ったのではないかと、うわさされてもいたほどだ。

『KOF'98』と並ぶ屈指の名作！

アーケード版
2002年10月10日発売
ネオジオ版
2002年12月19日発売
ドリームキャスト版
2003年6月19日発売
プレイステーション2版
2004年3月25日発売
Xbox版
2005年3月24日発売

原点回帰をテーマに、シンプルな3on3形式が復活。オロチ編、ネスツ編双方の集大成的な構成となっている。新旧多くのファンが虜になり、KOFブームが再燃。その人気ぶりからいまだに稼動している店舗も見られる。

帰ってきたKOFの代名詞「3on3」バトル!!

進化を続けたストライカーシステムをいったんリセットし、伝統の3on3を復活させたのが本作だ。また、遊びやすさは踏襲しつつも、シリーズを通してやり込んでいるコアなプレイヤー向けの要素も追加。MAX発動中に使えるどこでもキャンセルは連続技を進化させ、クイックMAX発動、クイック緊急回避は新しい戦法を生み出した。さらに演出面でも、おなじみの掛け合いに加えて新たな超必殺技ともいえるMAX2が追加された。ロマン溢れる演出にファンは狂喜乱舞した。

新たに追加された超必殺技MAX２. 技を出すだけでも一見の価値あり!

GAME SYSTEM

どこでもキャンセル

MAX発動中にのみ使用可能となる、連続技を発展させる重要な要素。特定の必殺技は、通常時はキャンセルできない技からも、キャンセルしてつないでいくことができる。若干のゲージを消費するが、普段は成立しない連続技を繰り出せるので、オリジナリティあふれる実戦的な連続技も可能だった。現実的には、後述のクイックMAX発動から連続技を発展させるのが主な使いどころで、キャラクターによってはしゃがみガード不能の攻撃から超絶連続技を狙うといった芸当も。

どこでもキャンセルを絡めた連続技はスピーディーで流麗。実戦に組み込むプレイヤーは羨望の眼差しを集めた。

クイックMAX発動・クイック緊急回避

やり込みで差がつく要素となったクイックMAX発動。地上での通常技、特殊技を当てるかガードした瞬間にBCを同時押しすると、発動モーション無しでMAX発動ができる。発動後は通常技のスキを消すこともできるので、連続技につなげていくことができる。これにより連続技のチャンスに乏しいキャラも、弱攻撃キャンセルMAX発動から強攻撃につなげたりすることができたりと、パワーゲージ所有時の一発逆転性が大幅に上昇。またクイック緊急回避は出番こそ少ないが、ワンパターンなガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃にリスクを与えられる。

一発逆転のクイックMAX発動! ゲージが大量にある場合は決着が一瞬という事もありえるため、非常にスリリングな展開に。

使用可能キャラクターは44人!

K'やクーラに、クリスや社が入り乱れて闘うシーンはまさにドリームマッチ。キャラランクはキム、ビリー、チョイが最強クラス。ほかにもアテナ、ユリが使いやすく高性能で人気だった。またキャラごとに違うBGMで流れることもポイントだ。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS オメガ・ルガール

ラストボスとしてはおなじみのオメガ・ルガールが復活。ジェノサイドカッターの強化版、ダークジェノサイドは3段目に両足の浴びせ蹴りが追加。カイザーウェーブは超スピードで発生するほかに、タメ時間によって性能が変化する。MAX2はカイザーフェニックスという、カイザーウェーブを乱射するというもの。

しかしCPUの難度としてはそれほど高くなく、スキの大きい技を出してくることが多いので、しっかりと対応して、反撃を決めていければ大抵は勝利できる。

技も追加され性能は強化された。ほかにも本作は声優が若本規夫氏に変更されている。

新主人公を迎えて、第三章開幕!

アーケード版
2003年12月12日発売
ネオジオ版
2004年3月18日発売
プレイステーション2版
2004年10月28日発売
Xbox版
2005年8月25日発売

オロチ編、ネスツ編に続く新シリーズの幕開けとなった本作。新主人公アッシュ・クリムゾンを迎え、謎の主催者により開催されるKOF。新ルールマルチシフトの下、新たなる闘いが繰り広げられた。

息もつかせぬ展開の高速3on3!!

新ストーリーの展開とともに、既存のシステムにも大きな変更が加えられているのが本作。3on3形式のチーム戦という点は変わらないものの、勝ち抜き制からマルチシフト制になり、リアルタイムのチーム戦に変化。よりスピーディーな対戦へと進化した。

またチーム構成ではリーダーを選出するようになり、リーダーのみが使用可能なリーダー超必殺技が追加された。交代も併せ、戦略を考えさせられる内容となっている。

細かいシステム周りでは独特の仕様があり、起き上がりと空中やられからの着地復帰後に投げ無敵時間が無い、守勢に回ると強烈な択一攻撃を受けるなど、攻め手側が強いのが好評だった。

ストーリー

ルガールは倒れ、オロチが封じられ、ネスツもまた崩壊していった後、因縁を含みつつ今年もKOF開催が決定した。大会の主催者はまたしても謎の存在。今大会から導入される新ルール「マルチシフト」、つまり自由交代制の発表は世界中の話題を独占してゆく。護る者、封を解く者、奪う者。さまざまな思いが交錯し、KOF新章が開幕する。

GAME SYSTEM

マルチシフト

プレイヤーは任意で待機中のキャラクターと交代することができる。また戦闘中のキャラクターがKOされた場合は、強制的に残りのキャラクターと交代になる。そして最も重要なのが、攻撃モーションの後、出現キャラクターが攻撃を繰り出しつつ登場する交代攻撃だ。戦闘中プレイヤーの交代攻撃（既存のふっとばし攻撃のグラフィックが多い）がヒットすると、交代キャラの出現攻撃が連続ヒットする。さらにそこからは高威力の連続技を狙うことができた。

交代攻撃には無敵時間があり、切り返しの手段としても有効。いかに交代攻撃を当てるかが、勝敗の分かれ目だ!

タクティカルリーダー

任意でチームリーダーを選ぶシステム。キャラセレクトで始めに選んだキャラがリーダーとなる。リーダーは高威力の超必殺技、リーダー超必殺技を使うことができる。これを活用すれば、不利な状況からでも一発逆転を狙うことができる。対戦では交代攻撃から控えのリーダーへと交代し、リーダー超必殺技を絡めた連続技を決める使い方が一般的だった。大抵はこの連続技で体力ゲージ8割ほどを奪うので、先に決めれば大きなアドバンテージとなった。

リーダー超必殺技はただのロマン技にあらず。交代攻撃から連係させれば、超威力の連続技が完成だ!

使用可能キャラクターは37人!

新シリーズということもあり、個性的なキャラクターが多数追加。空中戦のまりん、ルガールをほうふつとさせる中ボスのアーデルハイドは話題に。中でもデュオロンはルックスとキャラ性能の両面から使用率が高かった。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS ムカイ（無界）

中ボスKUSANAGIを超必殺技で倒すことで登場する、本作の真のラストボスがムカイ（無界）。何も無い空間から鉱物を生成し、石化させる能力も持つという、人間かどうかも不明の存在。

キャラクター性能としては、ボスシリーズの御多分に漏れず全画面攻撃など凶悪な必殺技を持つ。しかし起き上がりに接近していると、リバーサルコマンド投げを狙ってくるなど、パターンにはまりやすい点もあった。またダウンを取って起き上がりに突進技を重ねるのも有効。

石柱を出現させたりと、かなり人間離れした攻撃が多いムカイ。パターンにはめないと蹂躙される可能性大。

謎が謎を呼ぶアッシュ編に新たな展開か!?

『KOF'03』に続いて、リアルタイムで仲間とチェンジするチーム戦が好評だった『KOFXI』。さらなる進化を遂げたシステムと個性豊かな新キャラクターの存在により、今なおプレイし続けているファンも多い名作だ。

アーケード版
2005年10月26日発売
プレイステーション2版
2006年6月22日発売

アッシュの幼なじみ、エリザベートが登場!

本作『KOF XI』は、前作『KOF '03』からスタートしたアッシュ編の続編となる作品。基本的なゲームシステムは前作を踏襲し、リアルタイムで交代しつつ闘う3on3の形式が取られた。また、チーム内のリーダーを決める、タクティカルリーダーシステムも継承。リーダーに選択されたキャラは、超必殺技を超えるリーダー超必殺技が使用可能になる。前作の交代系システムは全面的にリニューアル。それぞれノーマルシフト、クイックシフトといった名称に変更され、さらに相手の攻撃被弾中に交代できるセービングシフト、ガード硬直をキャンセルして交代するガードキャンセルシフトが追加された。これらを使うにはパワーゲージとは別に、スキルゲージという要素が必要となる。

ストーリー

前大会で『無界』の混乱に乗じ、『八咫の鏡』の力を奪ったアッシュ。季節が巡り、時が流れ、今年もまたKOFの開催が宣言された。華やかな格闘大会という、KOFの表向きの顔。それとは別に裏側では数々の思惑が交差する。『遥けし彼の地より出る者』と名乗る謎の組織は、これからどう動くのか。そして、封印を解かれたオロチの力の行方は。一角を欠いた三種の神器は攻勢に転じることができるのか。そして、アッシュの真の目的とは……。

GAME SYSTEM

クイックシフト

クイックシフトとは、攻撃をキャンセルして控えにいるキャラに交代するシステム。交代して登場するキャラは出現と同時にジャンプ攻撃を出せるので、通常技→クイックシフト→ジャンプ攻撃～といったように、連続技を発展させられる。同様に連続技に使えるシステムとして、ドリームキャンセルという要素も注目点。これはリーダーに選択したキャラのみが使えるシステムで、パワーストックを2本、スキルゲージ1本使用して、超必殺技をリーダー超必殺技でキャンセルする動作だ。

強攻撃をクイックシフトし、ジャンプ強攻撃から連続技をたたき込む。さまざまなスタン確定連続技が開発された。

ジャッジメントインジケーター

タイムカウントの周囲にある黄色のゲージがジャッジメントインジケーター。タイムアップ時の判定は体力の残量、というのがスタンダードだが、本作ではタイムアップ時点でジャッジメントインジケーターが優勢のプレイヤー側が勝利となる。試合開始直後は五分（黄色）の状況からスタートし、1P側が優勢になると赤色、2P側が優勢になるとゲージが青色に変化する。このインジケーターは、相手に攻撃を当てたときや、キャラクターを一人K.O.したときに大きく傾くのだ。

リーダーに選択したキャラの攻撃は、通常キャラの1.5倍インジケーターが傾く。この点も意識して闘う必要があるのだ

使用可能キャラクターは40人!

本作からはエリザベート、オズワルドといった新キャラが登場して、ストーリーに動きが見られた。さらにタイムリリースでジョー疾風、ジャズウ、ズィルバー、凱といった懐かしのキャラも登場したぞ。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

BOSS 禍忌

禍忌はディメンションスフィアやファントムスフィアといった優秀な遠距離攻撃を持っている。当時、初めて闘った人は近づくこともできずやられることもあった。

攻略法は、ダッシュ前転を利用して禍忌の背後に回り込み、接近戦に持ち込むことから始まる。背後に回ったら、投げでダウンを奪って起き攻めに移行するのだが、一つ間違えるとエクスプローディングスフィアを食らって間合いを離されることに……。うまく前転を使って禍忌の背後にまとわりつくように立ち回り、攻撃のスキに連続技をたたき込むのが勝利の鍵。今までのボスと比べるとアクションゲームのような闘い方である。

起き上がりにコマンド投げを重ねることで簡単に倒せるが、そこまでたどり着くのが至難の業だったり……。

KOF再誕！ 再開されたドリームマッチ！

アッシュ編の新作として、今年4月に稼動を開始した最も新しい『KOF』。全てのキャラのドットグラフィックスをはじめ、背景、エフェクトなどもすべてリニューアル。美しく熱い闘いを今すぐに体験せよ！

アーケード版
2009年4月10日発売
プレイステーション3版
2009年7月16日発売予定
Xbox360版
2009年7月16日発売予定

すべてをリニューアルした新生『KOF』がここに誕生！

本作は、前作までの3on3リアルタイムバトルとは異なり、『KOF '94』～『KOF '02』まで続いたスタンダードな勝ち抜き戦が採用されている。また、システムも複雑なゲージシステム、ガードキャンセルなどが無く、『96』に近いシンプルなものになっている。これにより、格闘ゲームをある程度プレイしたことがあるなら、容易に入り込めるのが魅力だ。パワーゲージは1本のみストックでき、用途は超必殺技のみと単純で分かりやすい。地上吹っ飛ばし攻撃は進化し、通常技をキャンセルして出せるように変化。連続技の要のパーツとして重宝するぞ。

とかくそのグラフィックのみが注目される本作だが、シンプルでプレイしやすいという部分はもっと評価されるべきだ。

GAME SYSTEM

クリティカルカウンター

『KOF XII』の目玉というべきシステム。体力ゲージ下のクリティカルカウンターゲージがMAXの状態で、レバーをニュートラルで立ちC（一部キャラは立ちD）を地上の相手にカウンターヒットさせると発動する。発動後は相手が硬直状態になり、地上空中ともに常に追撃可能な状態になるため、自分だけの自由度の高い連続技が作成可能。基本的にはダメージ補正が軽い、特殊技、必殺技を連発してから超必殺技で締めるというのが一般的な構成となる。また、クリティカルカウンターが発動した瞬間に超必殺技を出すと、普段とは違う特殊演出が入り、ダメージが大幅にアップする。

テリーならばバーンナックル→バーンナックルなど、普段ではつなげることが不可能な連続技が決まる。腕の見せどころだ。

相殺、ガードアタック

同じ属性の攻撃（地上の強攻撃同士、空中の強攻撃同士、必殺技同士など）がぶつかると、相殺が発生する。相殺発生時はお互いの体力がわずかに減少し、その後は動作をキャンセルして自由に動くことが可能。相殺後は攻撃を出したり、ダッシュやジャンプで近づいたりと、とっさに反応して新しい動作を取ろう。ガードアタックは←＋CD同時押しで出せるシステムで、相手の攻撃を受け止めるガードポイント発生後に反撃する。ガードポイントはボタンを押した直後から発生するため、防御手段の要として重宝する。ただし、動作後のスキが大きく、失敗すると反撃を受けやすい。

相殺は相手の飛び道具に対して狙うのが基本。飛び道具に合わせて強攻撃を出して相殺させ、攻め込んでみよう。

使用可能キャラクターは20人！

新生『KOF』は厳選されて京、庵、アッシュという主人公格をはじめとした20キャラが登場。7月に発売するPS3版、XBOX360版では、さらにエリザベート、マチュアの2キャラが追加されるのだ

新たに描き起こされたグラフィックス！

本作ではHDという時代の流れに合わせ、キャラクターのドットをはじめ、さまざまな面でグラフィックが進化した。キャラクターの変化はもちろん、パワーゲイザーや大蛇薙といった必殺技のエフェクトも見逃せない。この進化により、攻撃がヒットしたときの気持ちよさが数段増している。

また、そのほかに注目すべき部分は、詳細に描き込まれたステージ背景。どのステージも自己主張が激しく、画面から飛び出すほどの迫力が感じられる。特にスタジアム（夜）の勝利後の花火は美しいの一言だ。

スタジアム（夜）ステージでは、キャラクターが勝利した瞬間に花火が上がる。若干暗めなステージだからこそ、吹き上がる光のシャワーがが映える。スタジアム（昼）勝利後の紙吹雪演出も美しいぞ。

※使用可能キャラクターはアーケード版の使用可能キャラクターの人数を表記しています。

ナンバリングシリーズ以外の『KOF』シリーズ

『KOF』シリーズは正史ともいえるナンバリングシリーズ以外にも、さまざまなタイトルが展開している。格闘ゲームというジャンルはもちろん、アドベンチャーやクイズもあったのだ。

NEOWAVE

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

アトミスウェイブで発売されたストーリー展開が無いオールスターバトルが、この『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』。12チーム計36人のおなじみのキャラクターに加えて、AWポイントで購入できる隠しキャラクター7人の、計43人が登場した。隠しキャラクターの中でも特に話題になったのが、『龍虎の拳2』の隠しボスとして登場した若いころのギース・ハワード。その強力な性能もあいまって、使用プレイヤーも非常に多かった。

また「スーパーキャンセルモード」、「ガードブレイクモード」、「MAX2モード」の3種類からシステムを選択することができた。これが他のシリーズにはない魅力となり、モードによって使用できるシステムが根本から異なるため、多彩な戦術が楽しめた作品となっていた。

AW-NET

◀ゲームを遊ぶ、または勝利するとにAWポイントを入手。これで隠しキャラを購入すると使用可能になる。

▶『KOF '02』のチーム構成をベースに、ネスツ編のキャラクターも登場するオールスターバトルが本作の売り。

MIシリーズ

KOF MAXIMUM IMPACT (PS2)

KOF MAXIMUM IMPACT 2 (PS2)

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

『KOF MI』シリーズは外伝的な位置づけで、主人公アルバ、ソワレのメイラ兄弟を中心としたストーリー展開を見せた作品。グラフィックは3Dながらも従来の『KOF』の操作感を損なわず、さらにスタイリッシュアーツを利用した連続技、戦いの根幹をなす"さばき"の攻防が熱い名作だ。

アルバ　ソワレ

『KOF MI』

◀使用キャラはボスを含めて総勢20人。Xboxでは『KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX』というタイトルで発売された。

『KOF MI2』

▶前作のシステムをベースに対戦バランスが整えられた続編。使用キャラは28人に大幅増加。

『KOF MI "A"』

◀『MI2』を調整し、アーケードに進出。名作ファイターズヒストリーの溝口が登場したのが印象的だ。

94RE-BOUT

THE KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT (PS2)

キャラグラフィックをハイレゾ化し、背景も大幅リニューアルした『KOF』10周年を記念した作品。ネットワーク対戦も可能だ。

◀ゲーム性はそのままにグラフィックが進化。懐かしさと新しさを同時に味わえる。元作品では不可能だったチームエディットも可能に。

UMシリーズ

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

そのゲームバランスのよさから長年プレイされ続けた『KOF '98』のリメイク作品。『KOF '94』～『KOF '97』までの登場キャラ、64人が総出演した。

◀クラウザーvs.ルガールという夢のカイザーウェイブ対決もここに実現。スタンダード『KOF』の究極進化系とも呼べる作品だ。

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

『KOF '98』と並ぶ人気作である『KOF '02』をパワーアップした一作。総勢66人という驚異のキャラ数が登場し、来月にはアーケード化も控えている。

◀カットインも加わり、演出面がパワーアップ。今までの『KOF』シリーズのすべてを積み込み、限界を超えた戦いが今始まる！

他ジャンルや携帯機

ザ・キング・オブ・ファイターズ 京(PS)

◀格闘ゲームではなく、コマンド選択形式で闘うアドベンチャーゲーム。京の従兄弟である「草薙葵」が登場した。

キング・オブ・ファイターズ R-1(ネオジオポケット)

キング・オブ・ファイターズ R-2(ネオジオポケット)

▲▶「I'm not boy」のキャッチコピーで有名なネオジオポケットで発売。携帯機用にキャラがデフォルメ化した。

そのほかの『KOF』シリーズ

『熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ '95』(ゲームボーイ)
『熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ '96』(ゲームボーイ)
『THE KING OF FIGHTERS EX ～NEO BLOOD～』(ゲームボーイアドバンス)
『THE KING OF FIGHTERS EX2 ～HOWLING BLOOD～』(ゲームボーイアドバンス)
『クイズ キング・オブ・ファイターズ』(ネオ・ジオ/クイズ)
『THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス』(PS/スゴロク)
ザ・キング・オブ・ファイターズ(パチスロ)
ザ・キング・オブ・ファイターズ Chapter of NESTS(パチスロ)
マキシマムインパクト(パチスロ)

◀謎の組織にさらわれたユリを救出するため、『餓狼』、『龍虎』、『侍魂』のキャラがクイズで闘う、異色のゲームだ。

新生KOF XIIメイキング特別公開

「ドット絵、新たなる境地へ」というフレーズの下、新生KOFを象徴する新しきグラフィック。その制作工程をここに公開。それはまさしく苦難への道。

原型作成から仕上げまでの全工程を特別公開!!

モデルケース
アテナ

毎バージョン、衣装チェンジなどが頻繁に実施されてきたアテナだが、フルモデルチェンジは当然今回が初。ここではその工程を追っていこう。

第1工程(原型2Dグラフィック)

キャラクターの原型グラフィックをアートディレクターがラフデザインを元に2Dドットで描き起こします。いわゆる設定画に当たるものとなります。

第2工程(3Dモデル化)

2Dドットグラフィックで描かれたキャラクターの原型を元に3Dツールを使い3Dモデルを作成します。絵のタッチやゲーム性を考えての作業となります。

★一度3Dモデルを作る理由
担当の描き手によって動きのクオリティにバラツキが生じるため、その解消のために3Dモデルを元に動かし方を統一する方法を採用。

第3工程(ドットアニメーションパターン)

3Dモデルにアニメーションをつけて、2Dにレンダリングしたもの。2Dのアニメーションのすべてのベースになる。

第4工程(仮キャラ)

レンダリングしたものに対して、フォルムとそれぞれの服や髪の毛などの動きを整えます。

最終工程(最終パターン)

描き込みが終了したドット絵。髪の毛や肌や服の質感と表情の細部を描き込んでフィニッシュ。

制作者コメント

アッシュ

今回のアッシュの動きですが、アッシュの余裕な雰囲気と相手を少し小馬鹿にした言動を意識して作りました。その感じを出すため、実は他のキャラよりも枚数がちょっと多いです。立ちD攻撃とテルミドールが今回のアッシュのイメージを表したアニメーションになっていると思うので(両方使い辛いかもしれませんが)ぜひゲームで使ってください。アッシュの顔、動き、髪の毛のキューティクルは頑張って描いています。

デュオロン

長い辮髪やたくさんの布、細かい模様に特殊な体型など、デザイナー泣かせのキャラクターでした。

ジョー

ほかのキャラクターと少し違うムエタイ使いらしい引き締まった筋肉にこだわっています。特にアバラの辺りがおすすめです。

レオナ

男キャラの筋肉のようにムキムキになり過ぎないように、気をつけていました。細かいパーツやツンツンの頭には苦労しました。

開発秘話 開発中はドットばかり打っていたのでドット打つ夢とか良く見ましたね。駅や街中にある正方形のタイルがドットに見えたりして異常に反応したりしました。疲れたときは鏡に映る自分の顔もドットに見えたりしたものですから職業病も困ったものですね(笑)。

KOF ストーリー概要&キャラクター相関図

「KOF」シリーズはそのストーリー性にも定評があり、現在までにオロチ篇、ネスツ編、アッシュ編と呼ばれる三つの物語が展開されている。このコーナーでは、物語ごとの概要を説明し、主要キャラクター同士の相関図を掲載した。

オロチ編(KOF '95、'96、'97)

人が地上に誕生する遥か昔から、地球上に存在するすべての生命のありかたを見守りながら、時にはそれらに試練を与える地球意思として存在してきたオロチ。1800年前、自然と徐々に乖離しつつある人の心を憂いたオロチは、人類を滅ぼす決定を下すが、草薙(くさなぎ)、八尺瓊(やさかに)、八咫(やた)、後に三種の神器と呼ばれる者たちが力を合わせて荒ぶるオロチを封印することに成功し、人類は滅亡の運命から救われた。

そして時は現代。オロチ八傑集の一人であるゲーニッツが封印を解いたことをきっかけに、再びオロチが胎動を始める。オロチの完全復活をもくろむ、クリス、シェルミー、七枷社や、八傑集の血を受け継ぐレオナといった人物たちが登場し、『餓狼伝説』シリーズでおなじみの山崎竜二がオロチ八傑集であることが明かされていった。オロチ編とは、オロチに対抗する力、三種の神器の末裔である草薙京、八神庵、神楽ちづるの三人が力を合わせてオロチを再び封じるまでを描いた三部作で、その後の『KOF』にもこのオロチ編に登場した要素は深くかかわっている。

オロチ編主人公

草薙 京(クサナギ キョウ)

格闘スタイル　草薙流古武術+我流拳法
誕生日　12月12日
身長／体重　181cm／75kg
趣味　詩を書くこと
大切なもの　単車、彼女(ユキ)

TOPICS

永遠の好敵手、八神庵

三種の神器の力と宿命を受け継ぐ、草薙京と八神庵。かつて草薙、八咫とともにオロチを封じた三家の一つである八尺瓊は力を欲するあまり、オロチ一族と「血の契約」を行なうことで、紫色の炎を操る力を手に入れる。その後八尺瓊は八神と名を改め、長きにわたって草薙との関係を断絶することになった。八尺瓊の末裔として八神の名を継ぐ庵は当初、京に対する激しい殺意のみを動機にKOFに参加していたが、地球に再び復活したオロチを封印するという三種の神器の宿命を帯びた戦いを通じ、彼の中でも何かしらの変化があったようだ。オロチとの戦い以降は、京に対する敵意は変わらないものの、好敵手と認めたかのような言動も見られるようになっている。

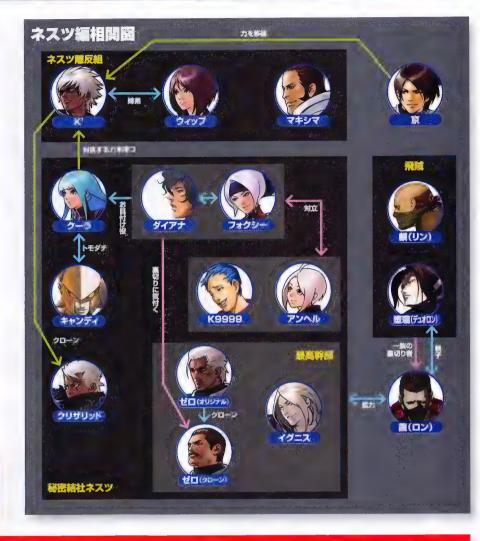
『KOF '99』のプロローグにおいて、京の彼女であるユキは「強いんですね、私の知っている人(京)に似ています」と庵に語りかける。京をよく知るユキだからこそ出てきた、この素直な言葉こそが無愛想で攻撃的な庵の中に秘められている本質を見事に言い当てているのではないだろうか。

京「八神、何にこだわってんだよ？ 宿命ってやつか？」
庵「宿命だと？ 笑わせるな。お前が気に入らん、だから殺す。それだけだ」

ネスツ編（KOF '99、2000、2001）

秘密結社によって草薙京の炎を操る能力を移植された改造人間であるK'を主人公として描かれた三部作。失われた過去を取り戻すためにマキシマとともにネスツを抜け出し、戦いを続けているうちに、K'の記憶に残る少女に酷似したウイップや対K'用の兵器として研究所で育ったクーラ・ダイアモンドなど、組織によって人生を大きく変えられた者たちが集い始める。己の生きる意味を探るため、戦いを続ける彼らに告げられたのは残酷な真実。彼らはネスツの影の支配者イグニスの意思によって、最強の人類を作り出すための実験の結果生み出された道具であった。最強の人類を選び出し、それを倒し世界を統べる神として降臨するというイグニスの野望を打ち果たすことで、彼らは自分たちの新しい人生を手に入れたのだった。

ネスツ編主人公
K'（ケイダッシュ）

格闘スタイル　暴力
誕生日　不明
身長／体重　183cm／65kg
趣味　無し
大切なもの　無し

TOPICS

物語の鍵をにぎるネスツの技術力

ネスツ編には、高い格闘能力を持つ改造人間やクローンが多数登場する。主人公であるK'は草薙京の炎を操る能力を移植された改造人間で、このK'を倒すためのアンチK'アーツとして氷を操る能力を与えられた改造人間がクーラ・ダイアモンドである。マキシマはネスツの改造手術を受けたサイボーグで、全身の80%が機械化されており、作中ではその機械の目が、高い情報分析機能を有していることが描かれている。

ウイップはK'の姉のセーラのクローンで、ネスツのクローン計画の一人目の成功例である。この成功を元に、次々とクローンが生み出されることになったようだ。京のクローンとしては、京-1、京-2以外にも多数の存在が確認されている。

なお、『KOF '99』のボスキャラクターであるクリザリッドは、K'のクローンであることがエンディングで明かされている。『KOF 2000』で登場したゼロもまた『KOF 2001』に登場したゼロのコピー体となっており、改造人間やクローンを生み出した技術がネスツの組織維持にも運用されていたようだ。

◀K9999やアンヘルといった改造人間も登場したネスツ編。彼らはネスツの一員であったが、自由気ままに戦いを楽しんでいたようだ。

飛賊の暗躍

中国の奥地に棲む暗殺者集団で、長であった龍（ロン）が里を滅ぼした後に失踪し、散り散りとなる。飛賊四天王の一人である麟（リン）が彼を探し、龍がネスツに加担していることを突き止めるが、ネスツ崩壊とともに再び龍は失踪し、以降は龍の息子である堕瓏（デュオロン）が龍を追っている。

◀飛賊の技はどれも強力。距離を選ばない強さが魅力だ。写真はデュオロンの幻無脚・外牙。

アッシュ編（KOF 2003、XI、ストーリー継続中）

緑の炎を操る青年、アッシュ・クリムゾンを主人公として繰り広げられるシリーズ最新章。アッシュは三種の神器の力を自らの手に集めようとしているようで、『KOF XI』のエンディングでは八神庵と神楽ちづるから奪い取った、八尺瓊（やさかに）と八咫（やた）の力の片鱗がみてとれる。オロチの力を巡って暗躍する「遥けし彼の地より出づるモノ達」という謎めいた集団や、アッシュの旧知であるエリザベート・ブラントルシュが新キャラクターとして登場してきたが、まだ物語の全容は見えてこない。

アッシュ編主人公
アッシュ・クリムゾン

格闘スタイル　我流（特殊な炎を使う）
誕生日　2月14日
身長／体重　178cm／59kg
趣味　ネイルアート
大切なもの　爪

TOPICS
いまだ明らかになっていない いくつもの謎

主人公アッシュは三種の神器の力を集めようとしているようだが、未だその真の目的は明らかになってはいない。また、飛賊の長にして堕瓏（デュオロン）の実の父・龍が気にかけるケンスウの中に眠る「龍の気」と呼ばれる不思議な力の謎も今後のストーリーで語られていくことになるのだろうか。

名エピソード集

アテナ＆ケンスウ（KOF '99）

アテナのことを一途に思い続けるケンスウ。アテナはそんなケンスウの想いに気づいているようだが、まだ二人の関係は友達以上、恋人未満という状態が続いている。

『KOF '99』ではこんなワンシーンも見られる。このあとうれしさのあまり気絶するケンスウが……。

京＆真吾（KOF XI）

京の強さに憧れて、弟子入りを志願した真吾。京は弟子をとるつもりはなく、都合のいいパシリ扱いをされている側面もあるが、『KOF XI』では、真吾の頑張りで、因縁のライバルである京と庵がチームを組むことになった。

◀『KOF '97』のエンディングで京からもらったグローブが真吾の宝物だ。

▶特定の必殺技を出すとランダムではあるが炎らしきものが出るようになった。

K'＆クーラ（KOF 2001）

K'に対抗する存在として力を与えられたクーラだが、現在は、K'に少なからず好意を抱いているようだ。『KOF XI』では、K'やマキシマとチームを組んでいる。

◀ネスツ編の後、クーラはK'たちと共に行動することになった。

▶姫様のように二人の用心棒に守られているかのような絵が微笑ましい。

愛すべきオヤジたちのバラッド

『KOF』シリーズに登場する、「父親」キャラクターは、年齢に似合わず（?）お茶目な行動が多い。草薙京の父親である柴舟は『KOF 2001』の日本チームのエンディングで登場し、真吾を弟子にした模様だが、草薙の血を引いていないものに技を伝授できるかは怪しい……。リョウの父親であるタクマはリョウとキングを結婚させ、極限流の世継ができることを熱望しているようで、作中のあちこちで露骨なカップリング作戦を慣行しているが、まだ成果は表れていないようだ。

レーザーすら覇王至高拳で吹き飛ばすオヤジパワー!!

麻宮アテナ ファン♥クラブ

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズの第一作品目に当たる『KOF '94』から最新作の『KOF XII』まで欠かさず出演している、我らがアイドル麻宮アテナ。アテナの衣装チェンジはシリーズの名物ともなっており、毎回違った魅力を見つけられるのはファンにはたまらないお楽しみ要素だ。動きやすさを重視したような武道着風の『KOF '94』の服装もあれば、アイドル風味満点の『KOF 2003』の衣装なども。『KOF XI』、『KOF XII』の二作品では、ついにセーラー服姿で参戦。今までの作品では、ラウンド開始時などで一瞬しか見られなかったセーラー服シーンを楽しみにしていたファンたちを歓喜させてくれた。新作が出るたびにファンの間で話題になるアテナの服装から、今後も目を離せない。

髪型は基本的にさらさらのロングヘアーだが、ところどころではばっさりとショートヘアーにするなど、大胆なイメージチェンジも行われている。『KOF 2003』以外では、星型のワンポイントがついたカチューシャを着用しており、これは、『サイコソルジャー』からのアテナのトレードマークとなっている。また、こうしたキュートなルックスだけでなく、その真面目な性格もファンからは支持を集めており、『KOF』のアイドルとして不動の地位を築いているぞ。

PROFILE

麻宮アテナ
格闘スタイル　超能力＋中国拳法
誕生日　3月14日
身長・体重　163cm・49kg
血液型　B型
3サイズ　83・57・82
出身地　日本
大切なもの　ピーターラビットのティーセット
得意スポーツ　ラクロス
趣味　ホームページ作り、通販

PROFILEは「KING OF FIGHTERS XII」のものです

'94

'98

2003　XI　XII

他にもこんなアテナが♥

サイコソルジャー

Days of Memories 3

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT REGULATION"A"

SNKギャルズアイランド どきどき♥パズルショック!

麻宮アテナ声優遍歴

KING OF FIGHTERS '94	福井玲子
KING OF FIGHTERS '95	長崎萠
KING OF FIGHTERS '96	さとう珠緒
KING OF FIGHTERS '97	栗栖ゆきな
KING OF FIGHTERS '98～	池澤春菜

アテナのキャラクターボイスを担当している声優は『KOF '94』から『KOF '98』の期間は毎年変化しており、どの作品のアテナも、キャラクターのイメージにぴったりの可愛らしいボイスでプレイヤー達を楽しませてくれている。『KOF '96』ではタレントとして活躍中のさとう珠緒さんがアテナのイメージソングを歌っていたぞ。『KOF '98』以降は池澤春菜さんが声優を務めており、元気なアテナが人気沸騰中だ。

アテナの技を紹介しちゃうわよ♥

■フェニックスボム
アテナの代表的な技のひとつであるフェニックスボム、モーションがあまりにも可愛い!

■シャイニングクリスタルビット
シリーズを通してアテナを支える超必殺技。完全対空持ちのアイドルにキュンキュン。

■サイキック10（KOF 2003）
アテナが歴代衣装に着替えつつ攻撃を繰り出すサイキック10。狙わずにはいられない!?

現在、PlayStation 3 /PSPのオンライン配信にて好評配信中!

シリーズ誕生から現在まで、仕事として、情報の送り手として『KOF』に関わってきた者たち。編集者、ライター、プレイヤー、立場は違えど一度は"『KOF』漬け"の生活に身を投じてきた者たちが、15周年という区切りを機に振り返る。……というと肩肘張った感じだが、要するに出版関係者による思い出話。懐かしい話題に共感してもらえれば幸いである。

聞き手：イタキョ～（ARCADIA）
6月某日・株式会社エンタープレインにて

～誕生から未来まで～ 『KOF』メディア座談会

『KOF』との出会い

――まずは、皆さんそれぞれに最初に出会った『KOF』と、初見時の印象を聞いてみたいかなと。まぁほとんど『KOF '94（以下'94）』だと思いますが（笑）

猿渡　当時ゲーメスト（※1）が大阪で取材したとき、俺は行っていないんだけど、そこで『'94』に触ってきた連中から話を聞いたら「すげぇぞ」みたいな感じだった。でも、話を聞いた時点ではピンと来なかったのね。で、実際に自分で見たときの印象が、主要タイトルのオールスターキャスト的なゲームとして作られていながら、『餓狼伝説』だったり『龍虎の拳』というものがあったにもかかわらず、全くの新作として作っている。グラフィックについてもすごく斬新で、もしかすると今後『餓狼』、『龍虎』をしのいでしまう作品になっちゃうんじゃないか？　なんてことも思った。

――当時の記事にはかかわっていました？

猿渡　直接担当はしていないけど、何かしらかかわっていたよ。あ、記事を作るに当たって、日本チーム……つまり京、紅丸、大門が主人公だったじゃない？　でも彼らって「転校生」みたいなもんでさ、リョウとかテリーとか、今までの主人公を差し置いて新主人公の位置に居るわけで、それを押していくっていうことに対しては少々戸惑いがあったね。

はまー　普通ならリョウとかテリーを主人公にしても全然おかしくないですからね。

猿渡　そうなんだよ。「これだれ？」みたいな。まぁ新作の新主人公なんだから当たり前っていったらそうなんだけどさ。

ジェイケイ（以下JK）　自分はプレイヤーとしての最初の出会いは『'94』ですね。あ、仕事でもやっていました。スーパーゲーマーズという、ネオジオフリーク（※2）の前身というか同じ編プロが作っていた本で、小冊子用として全キャラのCPU戦と連続技を担当した記憶があります。

はまー　僕はゲーメストにライターとして入ったのが94年の夏だったんですけど、最初の仕事でなぜか『'94』の最後の締めとなる記事をやらせてもらえたんですね。

猿渡　あれ？　でも自分からやりたいって言ったんじゃなかった？

はまー　そうなんですよ。やはり当時はライターでもカプコン系でガチな記事を推す人っていうのは大多数を占めていて、編集部に入ったばかりのころの印象も「SNKの格闘ゲームは軽く見られているんじゃないかな」って感じで。それで「そんなことは無い」というのをアピールするために、まぁ新人ライターにはありがちなんですけど（笑）『KOF』で書いてみたいですって言ったらあっさりOKが出て。

猿渡　そう、当時はやっぱり『ストII』だから、書く人があまり居なかったんだよ。

はまー　本格的に仕事として『KOF』と接するようになるのは『KOF '95』からです。プレイヤーとして最初に『'94』を見た際の印象は「なんだこのゲーム？　格好いい！」でした。特にグラフィックが当時のゲームと全然違ったし、必殺技を出しているだけで楽しかったです。やり込むといろいろなネタが発見できて奥が深いなという印象でした。

モリスケ　自分も仕事で始めたのは『'95』からで、最初に触ったのは『'94』です。見た目がほかの主力シリーズと違っていて、新しいゲームなんだと感じました。チーム戦で三人というのは斬新だと思いましたが、当時は結構ゲームが数多く出ていたこともあって、実はあまり覚えていないんですよ（笑）。

出席者

Jeykei ジェイケイ
元・ネオジオフリークにて筆頭ライターとして活躍。その腕を買われ、編集者としてゲーメストムック編集部→現在アルカディア編集部デスクに。調べとコンボ探しに定評アリ。好きな『KOF』キャラはK'。

Hammer はまー
ゲーメスト後期にライターを務め、2D対戦格闘ゲームの記事に数多く携わる。細かいネタ発見や、システム系の調べを好む。現在は普通のサラリーマン。好きな『KOF』キャラはハイデルン（特に『'94』と『'98』）。

Masashi Sawatari 猿渡 雅史
元・ゲーメスト、現在は月刊アルカディア総編集長。SNKタイトルへの思い入れも深く、文中にあるように韓国への突撃取材を敢行するなど、行動力あふれるロックンローラー。好きな『KOF』キャラは八神庵。

Morisuke モリスケ
ジェイケイと共にネオジオフリークの初～中期を支えたライター。いわゆる越谷勢。地味キャラ、マニアックキャラを得意とする。現在は家庭用攻略本のライターにして二児の父。好きな『KOF』キャラはロバート・ガルシア。

Kyokugendo 極限堂
元々生粋の『KOF』プレイヤーで、『2001』からアルカディアライターとしてスカウトされる。腕は一流だが大きな大会で勝ち切れないことや、天然っぽい言動など、憎めないいじられキャラ。好きな『KOF』キャラはキング。

極限堂　僕も最初に触ったという点では『94』です。皆さんとはちょっと違う出会い方なんですけれど、友達に「新しいゲームが入ったからやりに行こうぜ」って駄菓子屋に連れて行かれて見たのが最初です。僕は格闘ゲームを始めたのがこのころだったので、予備知識が無かったためか新鮮でしたね。
猿渡　全員新キャラみたいなもんだ（笑）。
極限堂　仕事として最初にかかわったのは『KOF 2001（以下2001）』からです。
JK　一緒に大阪取材に行ったよね？　ラオウ君（※3）に「だれかライターできる人居ないの？」って頼んで、紹介してもらった記憶がある。
極限堂　そのころにはそれなりに『KOF』には自信があったので、多くの人に有益な情報を発信しよう、って思っていました。
はまー　そして大体、本になるころには世間の情報に追い抜かれている（笑）。さっきも少し触れましたが、『KOF』はやればやるほどネタが見付かるゲームで、例えば『94』のガードキャンセルとか雑誌に載っていなかったので「俺だけが知っている」的な優越感にひたれましたね。ほかにも飛び道具連射のバリエーションとか、『95』でクローズアップされた弱強すり替え（※4）とか空中超必殺技とか。
JK　『94』でも、連続ガードが5回以上でガードキャンセルできるんですよね。
猿渡　ちなみにネオジオフリークはいつから？
JK　95年です。最初に『餓狼伝説3』の特集で発刊号を出しています。その後『95』、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』みたいな流れですね。

思い出の『KOF』

── では、次に最も印象深い『KOF』作品について
猿渡　最もっていいながら実は二つあるんだけどさ（笑）。一応言っていい？　一つは『95』。これは2作目ということによる完成度の高さっていうのと、八神 庵の登場なんかにも象徴される、主人公に対してのライバルだったり世界観だったり、もちろんゲームそのものとしても『95』で完成したよね。情報の送り手としても、これは押し甲斐があると思った。事実、『95』のムックってゲーメストムックの中でも一番ブ厚い部類じゃないかな？　全キャラの攻略を入れて、設定資料も入れて。当時の担当編集に言ったのが、ページに糸目は付けないで全部（要素を）入れちまえ、って。全部の情報を吐き出して世に訴えたかった。載らない情報があるということが、もったいない気がしてさ。もう一つが『2001』。前の年にいろいろとあって、もう『KOF』は出ないんじゃないか、みたいなウワサが出たり。ナンバリング的には1年周期で出たんだっけ？
極限堂　毎年夏に出ていたのが、少し遅れて秋の稼働だったと思います。
猿渡　で、話を戻すと韓国のイオリス社が『KOF』出しますみたいなことをWebで打ち出していて、日本のブレッツァソフトが「『KOF』開発者募集」的な告知を出していたんだ。それがネットでも話題になったから、韓国に連絡を取って「行ったら話をしてくれるのか？」って聞いたら「話をする」ってコトだったんで、じゃあ行こうという流れになった。情報が来てすぐ行って、すぐ聞いて、すぐ記事にして掲載した。SNKには怒られたんだけど（笑）。でもさ、当時はネットがどんどん普及していってたから、そこで事実を確認して伝えないと、『KOF』のウワサに尾ひれが付いてよからぬ方向に行くんじゃないかって危惧があって。当時のインタビューではゲーム内容について触れていないけど「日本のファンを裏切るようなことはしない」って言っていた。こうしたいくつかのキーワードを引き出して正しい情報を伝えることが、当時の「次の『KOF』は韓国でしか出ない。日本では出ない」みたいなウワサを正すことになるし、"メディアとしての使命"だと思ったんだ。そのおかげで思い入れがあるっていうか印象深い。
JK　自分は『KOF '96（以下'96）』かなぁ。システムが変わってゲームのスピード感が向上したことと、技のグラフィックが変わって全体的に格好良くなった。この辺りから、ストーリーもしっかり作られて『KOF』の方向性みたいなものが確立されてきた感じがあります。自分の中で、ゲームとしての完成度が一気に高まったと感じたのが『'96』でした。
はまー　個人的には『94』なんですが、ライターとして仕事で触れる機会が一気に増えたことを考えると『95』でしょうか。例のブ厚いムックでキャラからシステムから、とにかく原稿を書いて、本に詰め込みまくって。それから、ネオジオフリークが出てきたり電波新聞社ではALL ABOUTシリーズが出たりと、競争相手が居たせいで「自分たちにしかできない本を作ろう」みたいな感じで頑張ったことも印象に残っている理由です。『KOF '98（以下'98）』も印象深いです。個人的にそれまでの『KOF』で最も「ガチ対戦」が面白かったので。当時のムックでもみんなで頑張って対戦バランスが良くて面白いよ、ということを伝えようとしました。（P32に続く）

ページに糸目は付けないから全部要素を入れちまえ、って

※1:ゲーメスト
1986～99年にかけて新声社が発行していたアーケードビデオゲーム専門誌。マニアックや記事やプレイヤー視点の企画、ハイスコアコーナー（と誤植）など、専門誌ならではのアプローチは読者の支持を得たものの、99年夏にその歴史に幕を閉じる。つまり、今年がゲーメスト廃刊から10年。ちなみに弊誌の母体ともいえる雑誌である。

※2:ネオジオフリーク
1995～2000年にかけて芸文社が発行していたネオジオゲームの専門誌。1冊すべてネオジオという強みを活かし、新作登場時にはほぼ丸ごと特集記事にするなどのパワープレイを見せた。スーパーゲーマーズは、同じ編プロが制作したゲーム雑誌。アルカディア編集者、ライター陣にはこの出身者もかなり多い。2000年12月に休刊となる。

※3:ラオウ
『KOF'98』最初の全国大会を制したプレイヤー。その後は『ストIII 3rd』で闘劇優勝などの戦績を収める。現在はアルカディアライター。

※4:弱強すり替えなど
『KOF'94』当時からあったテクニックだが、爆発的に広まるようになるのは『KOF'95』になってから。ごく簡単に説明すると、弱強で違いのある必殺技を、弱で出した後に技の途中で強のコマンドを追加入力することで、強の性質にすり替えられる現象（逆も可能）。有効活用できるのが京の七拾伍式・改で、コンボに組み込める発生速度の弱で出した後、追撃判定を残す強に切り替えることで、驚異的なダメージソースとなる。逆に、初動が強の遅さで弱の移動距離のバーンナックル（意味無し）、なども可能となる。
飛び道具連射は、飛び道具を撃った後にダッシュ（バックステップ）、攻撃をくらう、といった動作を経由することで、画面内に1発目が残っていても次の飛び道具が撃てるようになる（通常は1発目が消えるまで撃てない）現象。これは、その後飛び道具を撃ち続ける限り継続する。コマンド投げ空振り（『KOF'94』～『KOF'96』には無い）などでも可能で、以後シリーズ通してしばらく可能だった。
空中超必殺技は、超必殺技が出せる条件（体力、ジャンプ高度など）で空中必殺技と超必殺技のコマンドを重複して入力することで、一部のキャラのみ可能な現象。一部のキャラとは、空中必殺技より超必殺技の優先順位が高く、かつボタンが重複しているキム（飛翔脚と鳳凰脚）、リョウ（空中虎煌拳と龍虎乱舞）など。『KOF'94』および『KOF'95』で可能なテクニック。
こういった小ネタは『KOF』シリーズに数多く、とてもこのスペースでは紹介できないほど存在する。

『KOF』っていろいろな人種を飲み込める大きな器だと思うんだよね

弱強すり替えなどに代表されるテクニックも、『KOF』の魅力の一つといえるのではないだろうか。ネット普及以前の初期『KOF』では、こういったネタを探すことが楽しさでもあった。時には対戦バランスに影響するようなものもあったが、それも含めて受け止めるだけの"器"が『KOF』シリーズには備わっていた。

モリスケ　僕も『95』です。あのころって、大会やメディア対抗戦（※5）的なものも多くて、そういったイベントに出たことも思い出に残っています。仕事ということでは『96』もかなり頑張りましたね。『95』と『96』で甲乙付けがたいかも……。

極限堂　仕事としてだったら『KOF 2002（以下2002）』ですね。こういうこと言うとカットされるかもしれないですが（笑）、当時プレイヤーが減ってきているような気がして「いい記事を書いてプレイヤーを増やしたい」みたいな。どこでもキャンセルを使った連続技を調べる作業とかが、ひたすら大変だったことも思い出深いです（笑）。

── なるほど。仕事としての苦労話とかはありますか？　猿渡さんは先程の韓国へ行った話などがそれに相当するかもしれませんが

JK　ネオジオフリーク時代、自分は一番マトモな進行だったので（笑）。しいて言えば『98』時代が物量的にキツかったことと、毎回CPU戦を全キャラやっていたこと。メモリーカードを大量に用意して、全チーム分やりましたね。

── 当時だと画撮もキツかったんじゃないかと

JK　画撮で最も印象に残っているのは、『KOF』よりも不破 刃（『龍虎の拳 外伝』）です。ボディー突きを使ったコンボが撮れなくて。ネオジオフリークではMVSではなく家庭用ネオジオで、ストップ機能がセレクトボタンに振り分けられていたので。セレクトをすごい早さで2回押して、ポーズ解除→すぐポーズっていうのが画撮の必須スキルでした（※6）。

猿渡　MVSじゃなかったんだ。むしろ『KOF』の画撮って楽だった印象があるけど。MVSってディップスイッチにストップが付いていたから、そこからマイクロスイッチに配線を持ってくるだけで簡単にポーズができるんだよね（※7）。

極限堂　僕も画撮が大変でした。手動でスイッチをフレーム送りするのが大変で……。

JK　いや、あれは相当楽になってるから。

はまー　あのスイッチはゲーメスト時代からあるけど、だんだんフレーム送りがうまくなっていく。

極限堂　そう、真瑠世さんがフレーム送りすごくうまかったんですよ。あ、あと一つだけいいですか？『KOF』ってキャラが多いから、攻略が始まる際にライター間で担当キャラを分けるんですよ。ジャンケンして、順番に担当したいキャラを取り合っていくという。毎年それが楽しみで、学生のころの席替えみたいな気分になれるんです（笑）。「このキャラは、後の方まで残しておいても取られないな」みたいな駆け引きがあったり。

はまー　ゲーメストは担当ライターが少なめだったから、逆に余ったキャラをだれに押し付けるか？というのが駆け引きでしたね（笑）。

JK　ネオジオフリークでは大体余りキャラは俺に回ってきたからな〜。

新『KOF』への期待

── では最後に、今後『KOF』に望むことを

JK　それって記事的には、『KOF XII（以下XII）』でいろいろと一新され、さてここからどう飛躍していくんでしょう、っていう流れだと思うんですよ。

猿渡　まぁここで「元の絵に戻してください」っていうのは違うよな（笑）。そうじゃねえだろって（笑）。

はまー　『KOF』でリニューアルした1作目って、大体が意欲的な試みが多くて正当に評価されないことも多いから、次回作には期待したいですね。

猿渡　これがさ、『XII』が出る前だったら「『'94』からずっとビットマップでやっていたわけだから、ここらでVGAにしてくださいよ」なんて無責任に言えるんだけど、もうやってるじゃない？

はまー　僕が思ったのは、ちょっとゲーム性から逸れますけど『KOF』って昔からゲーム内で格闘技の大会が進んでいくっていう設定だったじゃないですか。そういうデモが途中で挿入されたり、ストーリーに沿ってゲーム進行していく。そういう部分で盛り上げるという部分を打ち出してほしいですね。

猿渡　もしかするとさ、これってそんな重い問題じゃ無くて「アメリカチームを出してほしい」みたいな、もっと軽い感じがいいわけ（笑）？

※5:メディア対抗戦

『KOF '95』当時はオフィシャル、そうでないものも含めるとかなり数多く開催されていた。要するに各出版社の代表（編集者、ライター、ときには助っ人）を集めて大会をやるというもので、まだアーケード業界に活気があったころでもあり参加メディアは多く、勝てば「ウチの雑誌が一番強い」的なアピールが簡単にできたため、もてはやされた。ネオジオフリークはオフィシャルメディア対抗戦で2位（優勝はブンブン丸率いるファミ通）になった雪辱を、某社主催の大会で大将戦まで回すこと無く優勝（メンバーはジェイケイ、鷹、モリスケ）して晴らし、当時としても破格の賞金30万円をゲット。文中で印象に残っているメディア対抗戦というのはこの大会のこと。余談だが翌年ネオジオフリーク主催の大会ではゲーメストライター（パイロン鈴木）が乗り込んで優勝し、両誌の関係へ火に油を注ぐ形となった。

※6:画撮

「画撮」とは「画面撮影」の略。当時はデータや動画をキャプチャするといったハイテクは一切無く、暗幕内でカメラ&ポジフィルムを使って普通にモニタごと撮影していた。暑い、失敗時にフィルムがムダになる、といった物理的ダメージもさることながら、撮りたい場面で止めて、撮影後に再開するという順序を踏まなければならないことから、特にコンボなどの連続写真を撮影するのが非常に大変だった。これは高難度のコンボほど顕著になり、編集者とライターがヒイヒイ言いながら暗幕に半日こもる、といった光景は日常茶飯事。ジェイケイ曰く、文中のボディー突きコンボ、そして『KOF '96』の画面端で飛翔空裂斬（ウキー）を何発も入れるコンボが特に大変だったとか。設備としては、家庭用ゲームでポーズボタンを使って同様のことをしていたと考えてもらえれば、いかにこの作業が苦痛か分かるはず。

※7:MVSのストップ機能

ご存じの方も多いかと思われるが、文中にあるようにアーケード版のネオジオ、すなわちMVSと呼ばれる基板には、最初からディップスイッチにゲームを停止させる機能がアサインされている。ゲーメストではここから配線を持ってきてマイクロスイッチを付け、パトローネ（カメラフィルム）のケースに入れてストップスイッチとして使用していた。単にサンワ製ボタンの径がフィルムケースに近く、収まりがいいからというのが理由だが、このスタイルはゲーメスト〜アルカディアまで連綿と受け継がれている。このスイッチ、押している間はゲーム停止→離すと再開というメカニズムであるため、当時のライターは各自工夫してこのスイッチで1フレーム単位のコマ送りする方法を編み出した。中でも精度、時間効率とも優れていたのが、極限堂が例に挙げているベテランライターの真瑠世である。

――どちらかというとそうです

JK　自分はストーリーを完結させてほしいですね。『XII』はストーリーやそれに伴ってボスが居たり、っていうのが無いので、次でそういった部分が加わってもらえればと。後はシステムが煮詰まって、当然キャラ数も増えてほしいですね。

猿渡　そうなんだよね。これはオペレーターから聞いた意見になっちゃうんだけど、今までは40キャラとかで遊べたわけじゃない？　それが20キャラに減ったことによるキャラ単価というか、やはりオペレーターはいっぱいキャラが居て、プレイヤーはそれを少しずつ触って、っていうところに期待していると思うんだ。そういう意味では、『KOF』においてはキャラは多い方がいいっていうのはあると思う。

はまー　ボスが居ないというのは少し驚きましたね。CPU戦の最後にすごく強いボスが出てくる、っていうのも『KOF』らしさだったりするし。

猿渡　まぁでも、ウチらがここで話すような話題は、開発者はもっと敏感に感じているハズなんだ。時代的に対戦格闘はシングル戦を遊ばせるよりも、対戦やってもらって回して回してインカムを稼ぐっていう役目を担っちゃっていると思うし。でも、無責任を承知で『KOF』に何かを望むっていうことであれば、今話したようなシングル戦やストーリーの完成度っていう部分も今まで評価されてきたことだから、今後充実させてほしい、っていうのはある。

はまー　対戦ツールという枠にとらわれず、『KOF』の魅力を引き出していってほしいですね。元々自分は技の格好良さ、そう快感みたいなところに惹かれて始めたということがあるので。

極限堂　僕も対戦ゲームとしての『KOF』と、キャラやストーリーが好きな人が楽しめる『KOF』、両立させていってほしいですね。『XII』は対戦ツールというところに特化しているように感じるので。

猿渡　『KOF』っていうのはいろんなファンが支えていると思うんだ。ガチで対戦してとにかく勝ちたい人が居れば、キャラや世界観が好きな人、プレイ人口の少ないキャラで頑張る職人、いろいろな人種を飲み込める大きな器だと思うんだよね。だからこそシリーズがこれだけ続いて人気があったわけで。対戦ツールって、その中の一要素でしか無いから、それ以外でもし忘れている部分があるなら、盛り込んでほしいっていうのはある。

極限堂　ICカードはまたやってほしいですね。

猿渡　あ～、そういうのを勝手に望むのはいいね（笑）。でも『鉄拳』や『ストIV』クラスでさえ自社のサーバ管理じゃないわけだからさ。それこそいくらお金がかかるか分からないくらいの規模なんだよ。その辺り全部引っくるめてカードは無理だろうね。

はまー　無理を承知でカードが使えるとして、キャラごとに大将のときの勝率、先鋒のときの勝率、なんていうのが分かったら面白いと思いますね。

猿渡　後は今のペースで次回作を同時期に出されると、闘劇に入れられないんだよね。俺は3月までに出してほしいんだよ。次回作は闘劇に間に合うよう作ってください、ていうのが要望（笑）。

――確かに（笑）。本日はどうもお疲れさまでした。また機会があればよろしくお願いします

人気シリーズの主人公を押しのけて主人公としての使命を持って生まれ、それを果たした草薙 京（左）。『KOF '95』で京のライバルとして登場、作品を代表するライバルキャラとして存在感を放ち続ける八神 庵。この二人無くして『KOF』は語れない、重要なキャラクターだ。

相克!?　宥和!?　「GAMEST」「NEO・GEO FREAK」2誌の関係に迫る!?　下世話コラム

「ゲーメスト」と「ネオジオフリーク」はアーケードゲーム専門誌VS.ネオジオ専門誌というライバル関係にあるだけにとどまらず、それ以外の部分でも火花を散らせていた。ほかにもアーケードゲームを取り扱う雑誌は当時多かったが、長く続かなかったことや、週刊ファミ通のようにアーケードゲーム専門誌では無いことなどから、（ことネオジオのゲームについては）この2誌では当事者同士が互いをライバル視していたということは想像に難くないだろう。

ここでは、そんな下世話な両者の関係について、良識の範囲内でスポットを当ててみたい。ちなみに筆者は、両方の編集部に2年ほど在籍。

2誌のライバル関係に迫る前に、両者の立場について簡単に解説。まずネオジオフリークだが、ネオジオ専門誌というだけあって『KOF』掲載号では[illegible]ほどのページ数を投入できた。かたやゲーメストはほかのゲームも取り扱うため、限られたページ数を工夫して記事を作成するスタイル。また、重複する誌面には[illegible]な違いなどがあるため、2誌の記事自体を単純に比較することは難しい、ということを念頭に置きつつ読んでいただきたい。

まずはライターの当時の意識。ネオジオフリーク在籍時のジェイケイは、記事のクオリティ（中でも連続技）にただならぬこだわりを持っており、特に連続技に対しては特に力を入れていたと語る。ゲーメストは自社から、ネオジオフリークは他社から攻略ビデオを出していたのだが、これの『KOF '96』にてゲーメストの連続技コーナーのやられ側キャラがしゃがんでいる（ジャンプ攻撃がヒットする高度やコリジョンの関係でコンボにしやすくなる）のを見たとき、ジェイケイは「勝った！」と思ったそうだ。さらに、週末になると新宿の某ゲームセンター（カニスポ）に足を運び、ゲーメストライターを見付けては乱入するなどの草の根活動（?）も展開した。

ゲーメストでは、タカ派ライター（?）筆頭ともいえる[illegible]（P.7参照）が、ゲーメストの編集後記においてネオジオフリークの某アクションゲームの攻略記事をそれとなく批判（再現困難なパターンを、さも簡単にできるかのように掲載）。その後指摘されたライターが編集後記で反論するなど、泥仕合が展開された。

さらに[illegible]にあるように、[illegible]のネオジオワールドで開催されたネオジオフリーク主催の『KOF '96』大会でゲーメストライターが優勝すると（ネオジオフリークライターは不参加）、そのスタイル（記事で自身はガン攻めと書きながら、実際には鎮 元斎で寝まくり）からネオジオフリークライターから反感を買う……など。

両者ともライバルより優れた記事を作りたい、優位に立ちたい、という熱意からの行動ということで、今にして思えばほほ笑ましくもある。アーケードが活気あふれる、そんな情熱に満ちた時代の昔話ということで……。

[illegible]

『KOF』の15年と未来

『KOF』のキーマン久木野氏に聞く!!

いよいよアッシュ編の完結です。

プロフィール
久木野 雅昭(くきの まさあき)
株式会社SNKプレイモア
コンテンツ事業本部 事業推進部
ソフト開発課長
KOFXIIではプロデュースを担当。
新生KOFのキーマン。

――『KOF』は長い間、アーケードゲーム業界を支えてきましたが、その人気はどこから来るものと、また、アーケードゲーム業界における『KOF』とは、どのような役割を担っていたとお考えでしょうか

まず『KOF』が誕生した1994年というのは、格闘ゲームの基礎が固まり、さまざまな進化の方向を模索していた時期と言えます。

そんな中にあって『KOF』は、「SNKオールスター」、「3on3」、「他に類を見ない機動力あふれるゲームスタイル」といった特徴を持ち、この要素は現在においても十分通用していると考えています。またこういった対戦格闘ゲームの基本がしっかりしている点が、長くシリーズを続ける事ができた、第一の要因だと思います。

しかし、それだけではいずれ飽きられてしまうのは明白です。そこで『KOF』では、「シリーズを重ねる毎に思い切った新システムの追加」、「キャラクターバリエーションの拡大」、「練り込まれたストーリー展開」といった要素を加え、ファンの皆さまに毎回新しい刺激を提供してきました。中には当然あまり受けの良くなかったものもありましたが、そういった基本を大切にしつつ、新しい事にチャレンジする姿勢が評価されてきたのではないでしょうか。

アーケードゲーム業界における役割としては、特徴をそのままひっくり返した「常識にとらわれない新システムの追加」、「常識を逸した挑戦的なキャラクター数」、「アーケードゲームで3部作のストーリー構成」と、格闘ゲームの枠を自ら壊し限界に挑み続けるパイオニアが『KOF』シリーズなのだと言えるかもしれません。また同時に対戦格闘ゲームの集大成でありつづけ、常にこのジャンルをリードする代名詞が『KOF』だと思います。

――『XII』ではグラフィックスの一新とシステムの変更により、新たな『KOF』として生まれ変わりましたが、その経緯や想いをお願いします

やはり新世代の扉をたたくのに、どういったグラフィックスがふさわしいのか、それを考えました。さまざまなタッチや表現、手法を考案し試行錯誤しましたが、やはり「これまで脈々と引き継いできた2Dドット」、「これは他の何ものでもない、『KOF』なのだ」という事にフォーカスし、我々は我々の進むべき道、王道を進むべきだ、それは「究極の2Dドット」というコンセプトに到達しました。

「究極」とは何か。これは耳慣れた言葉ですが、何を示すのかを分解して表現する、そこに到達する事は困難でしたが、「ドットグラフィックスの手法で最高のヴィジュアルを創る」という目標に昇華されたとき、『KOF XII』のヴィジュアルの方向性が定まりました。あとはいかにそのゴールへ到達するか、開発として制作工程を明確に設計できるか、またそれをどうやって確実に進めていくか、統一された品質を高い状態でキープできるのか、と数々の課題を乗り越える必要がありました。

キャラクター造型に関しても、基本コンセプトが「拳と拳のぶつかり合い」というものがありますのでキャラクターの存在感を高め、スタイリッシュなだけではなく地に足のついた状態で表現したかったという思いがありました。

――『XII』の目指した方向性や表現されたかったこと、新しくチャレンジされた部分、そして、開発過程で苦労された点などありましたらお聞かせください

『KOF XII』の目指したものは、ONE and ONLY。

我々は自らクローンを作るのではなく、ONE and ONLYのものを創造するという事です。開発コンセプトである"KOF RE・BIRTH"、この言葉にすべての希望と心意気をぶち込んでいます。

開発はすべてが新しいチャレンジと、既存のものの破壊とチェンジです。『KOF XII』の開発過程ではすべてが苦労の連続です。またチームも会社も忍耐の連続でした。今でも目頭が熱くなりますね。

――『XII』の家庭用にてエリザベート、マチュアが追加されましたが、今後の続編ではさらなる追加キャラや新たな展開は?

まず今後の続編では、もちろんキャラクターをどんどん参戦させます。今まで慣れ親しんだキャラクターが新しい刺激と魅力をもって参戦します!

『KOF XII』では定着したキャラクターのイメージに新たな表現とより強いインパクト、また一番脂の乗り切ったスタイルへと存在を強化しました。このインパクトで次々キャラクターを生み出していきます。

それから、いよいよアッシュ編の完結です。これは期待していてください!

――読者の方々へのメッセージとして、『KOF』シリーズの今後について、抱負などをお聞かせください。

『KOF XII』はニュージェネレーション『KOF』の第一歩です。これからも、皆さまの応援と期待にこたえるべく、『KOF』を進化させ続けます。

――最後に、久木野様の考える『KOF』とは?

今でこそ『KOF』は、ベーシック、スタンダードなゲームのように思われていますが、実際は非常に斬新な発想のもとに創られたゲームでした。

1作目から受け継がれている「血統」を大切に守りつつ、新しい事にチャレンジする、これが『THE KING OF FIGHTERS』、THE KING OF FIGHTING GAMEだと思います。『KOF』は一格闘ゲームのタイトルではなく、『KOF』という絶対的な存在なのだと考えています。

(2009年6月11日 SNKプレイモアにて)

今後の『KOF』
～『KOF』シリーズ展望～

新生KOFとして稼働となった『KOF XII』の家庭用が早くも7月に発売となるが、アーケードでも間髪を入れずに『KOF 2002UM』が稼働となる。さらに、今回の特集でも触れているが、長い歴史でさまざまなジャンルにチャレンジしているKOFが今度は縦スクロールのシューティング『THE KING OF FIGHTERS SKY STAGE(仮)』としても登場する。

また、正式な発表はまだ無いが話題となっている『THE KING OF FIGHTERS ONLINE(仮)』やいよいよ実物が見えて来たハリウッド実写版KOFムービーなど話題に事欠かない。

15年という長きにわたり続いているシリーズだが、未だ意欲的な広がり続けるKOFワールド、今後も大注目だ!!

(アーケード/7月稼働)
(Xbox LIVE アーケード/配信時期未定)

『KOF』が新たなゲームジャンルに進出!!

ヴァイスシュヴァルツ KOFを遊んでみた!!

『KOF』がカードゲームに!? 現役KOFっ子がいざ挑戦!

編集尾崎（以下・尾）　さて、今回は『ヴァイスシュヴァルツ』の『KOF』を体験していただくべく、このメンバーを召集したワケですか。

[illegible]　いや、失礼ながら『ヴァイスシュヴァルツ』が何かも知らんのですが……。

[illegible]ーくん（以下・[illegible]）　[illegible]プレイ動画を見て来ましたけど、展開早くて分からなかった（笑）。

鈴木弘直（以下・鈴）　『ヴァイスシュヴァルツ』というのは、人と対戦やカード交換が楽しめるトレーディングカードゲームの一つですよ。

極限堂（以下・極）　それの『KOF』版……全キャラオズワルドでカード投げ合うんですか？

尾　[illegible]一から説明すべき[illegible]（汗）。

『KOF』脳で理解する『ヴァイスシュヴァルツ』の超基本

舞台
ここに手札からキャラクターカードを[illegible]

ストック
強力なカードを使うときに消費する。攻撃を繰り返すとたまるパワーゲージだ!

クライマックス
一時的に戦闘を大幅に強化。クライマックスカードの[illegible]

前列キャラ　前列キャラ　前列キャラ
後列キャラ　後列キャラ
思い出
山札
控え室
ストック
クライマックス
レベル
クロック

山札&控え室
50枚のカードを組み合わせたもの（デッキ）をこの山札の位置に置き、ここから随時手札へとカードを補給する。控え室には戦闘で[illegible]

クロックとレベル
ライフゲージ。相手の攻撃でクロックにカードが7枚たまるとレベルが上がり、4レベルで敗北となるが、レベルが上がるとより強力なカードが使える。まさにMAX2。

プロデューサーに聞いてみた! 『ヴァイスシュヴァルツ』とは?

一つのカードゲームの世界の中で、あらゆるアニメやゲームのキャラクターたちによる夢の競演が実現できる作品が、この『ヴァイスシュヴァルツ』です。対戦の面白さはもちろん、各作品ごとに美麗なイラストや原作の名場面が描かれたカードをはじめ、特別描き下ろしイラストカードなどもありまして、原作ファンからカードコレクターまで、幅広い層の方々に楽しんでいただけるかと思います!

『ヴァイスシュヴァルツ』プロデューサー
島村匡俊氏

ヴァイスシュヴァルツの戦闘は3 on 3。まさに『KOF』の再現にはピッタリだ!

今回の参加者・自己紹介あれこれ

『KOF』プレイヤー　極限堂

大好きな『KOF』シリーズがカードゲームになると聞きつけて興味津々で参加。過去に少しだけカードゲームの経験があるが、基本的には素人。キャラ愛と『KOF』愛でカードの引きの強さを見せます!

『KOF』プレイヤー　がーくん

なぜボクがここに居るのかよく分かりませんが、過去に『KOFMIA』をプレイし、『KOFXII』をプレイ中なのでご勘弁を……。そんなボクですが、ダッシュ鬼焼きが大好物のぶっ放し野郎です。

カードゲームプレイヤー　鈴木弘直

自称"ヴァイスシュヴァルツ1のぬるプレイヤー"。TCG系に触れたことはないが、ヴァイスシュヴァルツだけは続けている。もちろん、KOFのぬるっぷりも引けをとらない。双方ともにサンドバック状態が続く日々。

カードゲームプレイヤー　ちくわ

よろず担当のライターでございます。大学時代にはゲーセン共々、某対戦型トレカに車が買える金額をブッ込んだものです（遠い目）。その分トレカの素人さんには負ける要素がありませんってプホホ。

ルールはプレイして覚えるべし!?『KOF』プレイヤーの札力やいかに?

尾　では細かいルールは実戦で覚えろ貴様らということで、ここからは株式会社ブシロード様より、講師の方をお迎えして実況いたします。
堀井（以下・堀）　どうも。講習会等で解説を担当しております、堀井と申します。
ち　いきなりガチャプレイ（※1）で頑張れと⁉
堀　ルール自体は単純なのですぐ覚えられますよ。ゲームは自分と相手のターンの繰り返しで、自分のターンにはカードの補充のほか、キャラクターを場に出して攻撃させることができます。
か　交互に攻撃し合ってくんですね。
極　分かりやすい分、単調かも……。
堀　いえいえ、時にはクライマックスカードなどで、とんでもない大逆転の場面もありますよ！

キャラはゲーム版『KOF』と異なり、同じキャラを複数並べることも可能。

デッキに8枚まで入るクライマックスカードは、まさに超必殺技！　ぶっ放しにならないよう、使うタイミングに注意。

鈴　なるほど、何も考えずひたすらキャラを並べて攻撃していくだけでは……。
極　あ、ここでクライマックスカードを。全キャラのパワー＋1000、ソウル＋1（※2）！
鈴　ひい、こっちのキャラが全滅⁉　しかも手札を使い切ってるから、新しいキャラが出せない！
堀　ルール的に攻める側が有利になっていますから、前列に出ているキャラには、常に敵に倒されるリスクがあるんですよね。手札と相談して、温存するのも一つの戦略ですよ。
極　じゃ、今のうちにさらに攻撃！
堀　おお、ダイレクトアタック（※3）！
鈴　ぎゃあ、ダメージで山札から強いキャラカードがクロックへ⁉（※4）
尾　コンボが決まったような感じ？　踏んだり蹴ったりですね（笑）。
鈴　あ、でも続く大ダメージは山札からクライマックスカードが出てダメージキャンセル（※5）できましたよ！　助かった〜、レベル3で踏みと[illegible]
極　えー、何ですかそのガーキャン！　[illegible]ブロッキング！（※6）
堀　しかしこれで強力なクライマックスカー[illegible]なりの数、控え室に……。逆転は難しいかと。
極　ガーキャンにゲージ使い過ぎて、超必殺技が出せないワケですね（笑）。
鈴　正直自分、引き運（※7）悪くて（泣）。
尾　カードプレイヤー代表が初心者にボコボコにされてますね（笑）。っと、もう一方は……。
ち　ふふふ、レベル2の社と「応援」シェルミー×2の神チーム（※8）完成！　そちらにキャラは居ないからダイレクトアタックですな‼

今回使えたカードの中でも、レベル2になると出せる社は下解説の通り超強キャラ。『97』の中ボス時並か、それ以上！

か　いや、そのダメージだとまだレベル4にはならないんで……こちらのターンで、ためてた手札からキャラを全部並べてクライマックスカード使います。全キャラのソウル＋2！
ち　ぼぎゃー‼　クロックに11点ダメージ……って、一気にレベル4になって負けだとぅ⁉
か　そちらはクライマックスカード使いまくってたから、キャンセルは無いと思いました（笑）。
堀　これはカードの温存やダメージ枚数まで計算した、見事な大逆転勝利ですね！
尾　カードゲーム[illegible]二人が[illegible]なるほど、[illegible]

ガンガン攻めた方が待ちプレイよりお得!?

山札

キャラのソウルの値の分、相手プレイヤーにダメージ！　加えてカードを山札からめくって特殊効果が発生し、そのカードはストックになる。攻撃すればするほど、パワーゲージがたまるのだ！

山札からカードをめくって効果発生

相手のプレイヤーにソウル分ダメージ

パワー2500　ソウル1
パワー3000　ソウル1

キャラクター同士の戦いは、そのカードのパワーを比べあって判定する。パワーで勝っていた場合、相手プレイヤーのキャラを「退場」として、控え室へ送ることができるのだ。

退場
パワー3000　ソウル1

社&シェルミー・神チームの図

用語解説

※1　ゲーセンで操作方法が分からず、レバーやボタンをやみくもに動かしてプレイする様。みんなここから強くなる。

※2　パワーはキャラクター同士の強さを比べあう数値。ソウルはそれとは別にプレイヤー本人に与えるダメージを表わす数字で、普通は1〜2程度。＋1の恩恵は非常に大きい。

※3　キャラクターが戦闘する際には、目の前に配置された敵キャラクターと戦う「フロントアタック」、その敵キャラクターを避けてプレイヤー本人を狙う「サイドアタック」のほか、敵キャラクターがいない場合、そのままプレイヤー本人を攻撃する「ダイレクトアタック」が行なえる。この際にはソウルが＋1され、普段よりも大ダメージを与えられる。

※4　プレイヤーはダメージを受けると、山札から受けたダメージ分の枚数のカードをめくっていき、クロックへと置く。ここで強力なカードがクロックに行ってしまうと、そのカードはしばらくの間プレイヤーの手元には帰ってこないので、大幅な戦力ダウンになる。

※5　ダメージを受けた際、山札からめくっていくカードの中にクライマックスカードがあった場合、そのダメージは無効化される。これを「キャンセル」と言うのだが、格ゲーのキャンセルとはだいぶ意味が違うので注意。

※6　ブロッキングは『ストリートファイターⅢ』でおなじみ、敵の攻撃を止める防御行動。クライマックスカードが手札に加わらず控え室に行ってしまうことを考えると、避けや前転と違ってゲージを消費するガーキャン（ガードキャンセル）の例えの方が、この場合は実に合っている。

※7　必要なカードを今引けるかどうかという、カードプレイヤーの人間力の表れ。格ゲーで言えばバクチ技の決まり具合に似ている。つまり、この運の存在はわりと都市伝説。

※8　右図のように、社は元からレベル2キャラの平均的なパワーに近い8000（レベル0のキャラは平均3000、レベル1で5000程度）を誇るが、後列から「応援」能力で前列キャラのパワーを＋500できるレベル0シェルミーが2体並ぶと、パワー9000。さらに「自分以外の『オロチ』キャラクターが味方に2人いるとパワー＋1000」という能力を持っているので、そのパワーは10000！　しかもソウルも2と高く、『オロチ』キャラクターのカードを控え室から手札に戻す特殊能力まで持っており、このトライアルデッキの中では完全な神キャラだ。このように生み出されるカード同士の相乗効果のことを、カードゲーム界では「コンボ」と呼び、格ゲーのコンボ同様、重要なダメージソースとしている。オリジナルコンボの研究は、カードでも格ゲーでもロマンなのだ！

トライアルデッキだけじゃない！ さらに広がる『KOF』カードの世界

尾　さて、総当たり戦で一通り対戦していただきましたが……なんと、1位はカード初心者ながら全勝で、がーくん選手という驚きの結果に！

鈴　シェルミーが……引けず……（がっくり）。

尾　ではまとめに、1人ずつ感想の方を。

[illegible]　シェルミーが可愛過ぎました（笑）。事前に思ってたよりも意外にルール覚えられるのも早くて、すごく分かりやすかったです。

ち　予測できない部分や大逆転要素もあって、でも分かりやすいというのが非常に面白いですね。

鈴　最後まであきらめなければ逆転の可能性が生まれる、というカードゲームは珍しいと思いますので、すごく良く出来てるなぁと思いました。あとはシェルミーと社がもう（笑）。

極　好きな『KOF』のキャラのカードなので、すごく感情移入できました。社さん頑張れとか（笑）。1[illegible]すし、数試合だけでも[illegible]する場面が多くて、すごいゲームだな[illegible]と。

[illegible]　そういや今日使ったデッキには、[illegible]も含めてレベル2までのカードしかなかったような……。

[illegible]　本日皆さんが使ったデッキは「トライアルデッキ」の中身なんですよ。追加で発売される「ブースターパック」では、レベル3のキャラをはじめとする多数の新カードが登場します！

極　じゃあまさか、レベル3の大門とかも!?

堀　どのキャラが参戦するかはまだ秘密ですが、追加キャラで自分だけのデッキが組めますよ。

鈴　ほかの作品の『ヴァイスシュヴァルツ』のカードも、そのままデッキに入れられますしね。

ち　聖杯戦争にオロチ八傑衆が殴り込んだり、大[illegible]をアホ毛で跳ね返したりする[illegible]と。

[illegible]　[illegible]んな事が実現できるのがすごいですね、『ヴァイスシュヴァルツ』！

まずはコレから！ 好評発売中！

トライアルデッキ THE KING OF FIGHTERS

今回の記事で使用したのが、こちらの「トライアルデッキ」だ。50枚のカードがバランスよく入っており、ルールに合ったデッキが作られているので『ヴァイスシュヴァルツ』未経験者でもこれ一つあればすぐに対戦可能! ルールの解説書や、カードの配置場所などが分かりやすく描かれたプレイシートなども同梱されているぞ。

ちなみに中に入っているデッキの内容は固定だが、ほかの『ヴァイスシュヴァルツ』商品同様、グッズと交換できる当たり券が入っている可能性が!? これをベースに、ブースターパックのカードを加えてデッキを強化していくべし。販売価格は、税込みで1300円だ。

KOFっ子感涙の追加カード山盛り！

ブースターパック　THE KING OF FIGHTERS 7月18日より発売予定！

トライアルデッキには含まれていないカードも収録されているのが、このブースターパック。パック内のカードはレアリティ比率に従って封入されており、どのカードが入っているかは完全ランダムだ！デッキの強化のみならず、くじを引くようなドキドキ感も味わえるぞ。

さらに右写真のような、特別描き下ろしイラストの豪華仕様カードも登場！　予約購入やまとめ買いをすることで特製グッズがもらえるというのも、『KOF』ファンには見逃せない特典。これらの詳細については、公式サイトでチェックだ！

特別描き下ろしイラストも多数！

[illegible]やプロモーション[illegible]と、いかなる媒体でも出たことが無い『ヴァイスシュヴァルツ』のためだけの完全描き下ろしイラストのカードを収録！ [illegible]絵師はヒロアキ氏、おぐらえいすけ氏の豪華タッグとなっており、KOFっ子にはたまらないラインナップだ。これはもう、出[illegible]でブースター買うしか!?

他にもこんなシリーズが!!

Shining Force EXA

pako氏が描いたイラストはもちろん、キャラクターモデルCG制作を担当したma@ya氏の新作イラストをカードに使用しており、集めるのも遊ぶのも楽しいぞ。

Fate/stay night

[illegible]聖杯[illegible]セイバー[illegible]利に向か[illegible]集めて手元に[illegible]"俺の嫁"にするの[illegible]遊んで集めて楽しめる！

アイドルマスターも"参戦"決定！

ヴァイスシュヴァルツ　ラインナップ

ヴァイスサイド

- D.C. D.C. II
- リトルバスターズ!
- ゼロの使い魔
- なのはStrikerS
- らき☆すた
- リトルバスターズ!　エクスタシー

シュヴァルツサイド

- ペルソナ3
- 魔界戦記ディスガイア
- Fate/stay night
- シャイニング・フォース イクサ

ヴァイスシュヴァルツの情報はこちらをチェック！

http://ws-tcg.com/

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

今月は『どき魔女ぷらす』と『萌えよ!SNKギャルズ大水上運動会』に大注目! 萌え度の高い作品2本立てということで、読んでるだけでドキドキすること間違い無しのページになっております。

いろいろな"ぷらす"を加えて帰ってきました!

タッチヘンで魔女容疑者の体にタッチして取り調べ開始! これほどまでに心を高ぶらせてくれるタッチヘンの使い方が、このシリーズをほかにおいてあっただろうか いや無い!

どき魔女ぷらす
■対応ハード：ニンテンドーDS
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：タッチアドベンチャー
■発売日：2009年7月30日予定
■価格：5,040円(税込)

「どき魔女」とは?

「ちょい悪」中学生の西村アクジが、天使ルルとともに学園に潜む魔女を暴き出すアドベンチャーゲーム、『どきどき魔女神判!』が大幅にパワーアップして帰ってきた! タッチペンで女の子の体をタッチするという大変スバラシイ取り調べ方法は、より濃密に。取り調べ中はあくまで下心を見せないようにするのがポイントです!

アクジの幼なじみである安倍マリアは、オカルト関連のお話が大好き。何か面白いことを考え付いたのだろうか。

容疑者をチェックして

魔女を探そう!

図書室の司書さんもしっかり取り調べが可能! 怒りっぽい司書さんのこの表情は、貴重な一枚ではないでしょうか。

「ぷらす」のプラス要素をチェック!!

『どき魔女ぷらす』からの新規キャラとなる夏南(かなん)きあら。夏の海が似合いそうな女の子だが、何やら主人公のこと良く思っていない様子。こんなに可愛い女の子なら、何とかして仲良くなりたいものです。このほか、シナリオにミニゲーム、イベントなども大幅ボリュームアップ。タッチペンを手放せない夏が始まります!

照れた表情がたまらなくかわいいきあら。そんな顔をされても、魔女容疑者にはタッチペンを使った取り調べをせざるをえないのです。使命故に!

魔女探しそっちのけで容疑者たちとコミュニケーションを楽しめる、「スイーツコミュニケーションモード」。会話やデートを通じて、ラブラブイベントを見よう!

レトロ調本格シューテング『スターラディッシュ』を収録!!

『どき魔女ぷらす』には、ゲーム内ゲームとして、レトロ調本格シューティング『スターラディッシュ』が収録されている。ゲーム好きの魔女容疑者、れんげどんこと小田れんげがハマっているゲームで、彼女と得点を競ったり、プレイを応援してもらうことができるのだ。

80年代シューティング独特の雰囲気がシューター心をくすぐります。

携帯アプリゲーム Pick Up!!

今度のKOFは、「女性」で「水着着用」なのが参加条件!?　真夏のプールサイドを舞台に繰り広げられる、最強にキュートな水着クイーンを決定する祭典を見逃すな!

『萌えよ!SNKギャルズ大水上運動会』はここで遊べる!

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

今度のKOFは水上競技!?

携帯電話の限界に挑め！

不知火 舞、ブルー・マリー、いろは、チャムチャム、麻宮 アテナ、クーラ・ダイアモンド。彼女たちのセクシー＆キュートな水着姿を、存分にたん能できる本作。画面上に表示されたコマンドを素早く入力してスピードアップする水泳自由形、ボタンを連打しタイミング良くジャンプして飛距離を競う水上ロープ跳び、相手の攻撃をかわしつつうまく相手を押し出すドンケツゲーム。シンプルな操作ながら、やりごたえのある3種類の水上競技ゲームを攻略し、水着女王の称号と新たな水着をゲットしよう。

好成績を出して新水着をゲット!!

一定以上の成績を残すと、新しい水着を手に入れることができる。クーラの色白な肌に、水着が映えること映えること！

ライターよるよるの おNEW水着ゲットへの道

全ての水着をゲットするためには、しっかりとした対策が必要。このゲームの攻略記事が読めるのはアルカディアだけ!?

水泳自由形

コマンドを正確に入力するのが最優先。息継ぎは表示されたコマンドを終えてから入力しよう。コマンド入力の途中に息継ぎを挟むと、失敗とみなされ失速してしまうのだ。

水上ロープ

ボタン連打からタイミング良くジャンプした後は、ロープの位置をある程度先読みしてつかみに行こう。その後は、上部のゲージが黄色いエリアに入るタイミングでジャンプだ。

ドンケツゲーム

相手の攻撃をうまく回避するのがポイントになる。むやみに攻撃せず、相手の攻撃を見てから避け、その後に攻撃していこう。強攻撃に強攻撃を合わせるのもオススメだ。

PS3版「KOF XII」に対応したジョイスティックが登場!!

PS3版『KOF XII』の発売と同時に、それに対応した2種類のUSBジョイスティックが発売される。「THE KING OF FIGHTERS XII USB STICK（写真左）」は、レバーのフィット感やボタン配置にこだわった、アーケードに近いタイプ。「NEOGEO STICK 2（写真右）」は、家庭用ネオジオ用ジョイスティックの操作感を再現したNEOGEO STICKの最新作だ。好みのジョイスティックを手に入れ、『KOF』ライフを彩ろう！

※画像はイメージです

2タイプがソフトと同時発売!!

■THE KING OF FIGHTERS XII USB STICK
価格：6,279円（税込）　発売日：7月16日予定
■NEOGEO STICK 2
価格：5,229円（税込）　発売日：7月16日予定
発売元：株式会社エクサー　http://exar.jp

広報さんが聞いたり語ったり 第3回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんが、関係者様にお話を伺う本コーナー。今回のゲストは「XII」でおなじみ、おぐらえいすけさんです。

今回は、『KOF XII』のキャラクターやビジュアル、そしてこの号の表紙も手掛けた、おぐらえいすけさんにお越しいただきました！　"KOF15周年特集"ということで……振り返ってみていかがですか？
「15年前はまだ学生でした。中でも『94』『95』は大好きで、プレイするためにゲーセンをハシゴしていましたね。昼休みには、学校近くのパン屋の軒先でもプレイしていました。ヘタの横好きでしたが……。15年たってもシリーズが継続しているのはすごいと思いますし、今、その作品にかかわれることはうれしいですね。」
では、最新作『KOF XII』で特に印象的なことは？
「今回は絵だけでなくライフゲージなどのデザインも担当したのですが、ゲームシステムの変更に左右されたため大変でした。今だから笑って話れますが、開発当初はディレクターから「ゲージに飾りとかいらんよ」「名前表示も邪魔やな」「顔表示もいらんね」「とにかく何もいらんから、タイムカウントとライフバーのみの表示にして」って言われて、どうデザインしていいか分からず、そのときが一番つらかったです。
絵に関しては、大幅にデザインの変わったキャラについて、今までのイメージとのギャップに戸惑いました。特にアテナは、最初スラっとした体形に描いていたら、「頭身が高過ぎ！」「ニッコリさせちゃダメ！」「もっと脚太くして！」「……もっと太く！」と、何度も描き直しました。」
話は変わりまして……、今回の表紙は、『KOF』では外せない男性キャラたちがいい味を出していると思います。今後はどんな絵を描いてみたいですか？
「頭身を低くデフォルメした絵も好きなので、機会がありましたらそういった仕事もしたいと思います。」
貴重なお話、ありがとうございました！　余談ですが、実際のおぐらさんは似顔絵よりもずっと男前です！

今月のゲスト

おぐらえいすけ

『ネオジオ バトルコロシアム』、NEOGEOオンラインコレクション『餓狼伝説バトルアーカイブズ』シリーズ、『サムライスピリッツ六番勝負』、『風雲スーパーコンボ』、『龍虎の拳～天・地・人～』などのイラストを担当。いまハマっているのはドライブ。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー

第参回

ASW風林火山

『ブレイブルー』イラストコンテストがついに結果発表。ぶるまんも合わせて、盛りだくさんな第参回をごたんのうあれ!!

イラストコンテスト結果発表!!

全国各地の『ブレイブルー』を愛する諸氏による、イラストコンテストの結果発表でござる!! 森殿をはじめとしたブレイブルー開発スタッフ、そして拙者による厳正な審査の結果、栄えある各賞に選ばれたのは以下のイラストでござる。美麗なイラストの数々、ご注目ゥゥゥ!!

届けられた力作は机を埋め尽くすほど。開発スタッフの方々が真剣に審査したでござるよ。

拙者も審査に参加ッ!! 愛あるイラストの数々に悩みつつも選んでみたでござるよ!!

ブレイブルー賞

(茨城県 ゆきみゆきさん)
☆ラグナとノエルの間に居るレイチェルという、この三人の関係を象徴するような感じのイラストに惚れました。このゲームはシステムも濃いですがストーリーも濃いので、その辺りも楽しんでいただけると幸いです。……でジンは??(笑)(プロデューサー 森)

闘劇賞

(茨城県 Tsugaru君)
☆普段は険悪なラグナとジンですが、Tsugaruさんのイラストからは、二人に秘められた信頼感が伝わってくるかのようです。いつかこのイラストのように、背中を合わせて共闘する日が来るのでしょうか(家庭用制作ディレクター 山中)

覇智神・萬駆賞

(東京都 大沼 由美さん)
☆すべてのキャラを描いてある上に、かわいくデフォルメされているところが決め手でござる。ハクメンやナゴのメガネなど、細かいところにも遊び心が満載でござるな。ブレイブルーの次ぐらいに、メガネに対する愛がひしひしと感じられる作品でござる!!(覇智神 萬駆)

(埼玉県 いちさん)
☆この意外な組み合わせと、全体から惜しみ無く溢れ出るハートフルさに心打たれました。二人は仲良し……? 素敵なイラストをありがとうございました!(デザイナー 杉山)

(栃木県 k=workさん)
☆とても素敵なイラストありがとうございます! 感謝感激です。k=workさんの描いた3キャラに魂をつかまれ、選ばせていただきました。これからもブレイブルーをよろしくお願いします。(デザイナー 増澤)

イラストコンテストで投稿が多かったのは、やはりラグナとジン。セットで描いていただいたイラストも目立ちました。また、ノエル、レイチェルの女性キャラ二人も大人気。ライチはやや苦戦しておりました。逆に投稿が少なかったのはテイガーで、単独のイラストは何とゼロ。弊誌読者コーナー「A-fro」では常に投稿イラストを募集中ですので、ぜひ、テイガーのイラスト投稿を……。

タオカカで賞

（三重県　那弥さん）
☆タオカカのイラストありがとうございます。パンダアレンジがかなりかわいいです。タオカカへの愛が溢れて、封筒にまで描かれていたのが好印象でした。（デザイナー　加藤）

バングで賞

（福井県　臼井さん）
☆臼井様のバング殿に胸きゅんでござるよ!! 余裕の笑みで炎にまかれるバング殿……。とても素敵でござる!! これからもかっこいいバング殿の応援お願い申し上げる！（グラフィッカー　津崎）

ぶれいぶるーまんが　略して　ぶるまん

有馬七助

『BB』イラコン力作ギャラリー

審査員一同をうならせた、最終選考まで残った力作の数々をこちらで一挙にご紹介!

（愛知県　御影道行君）
☆ニューというキャラクターの謎めいた魅力と、圧倒的な力を同時に描いた秀作！　これぞラスボスの迫力です。

（茨城県　えりりんさん）
☆時間をも凍て付かせるような、その氷刃。表情と合わさって、ジンの精悍な一面が強く伝わってきます。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆女性キャラ集合という、ありそうで無かった構図が印象的でした！　各キャラ共にキュートな描写で、見ているだけでいやされます。

（東京都　あるとさん）
☆性別チェンジ作品の代表、性格も変わってそうな女性化カルル！　ニルヴァーナは女性（？）ですし、これでキュートな姉妹が誕生!?

（山口県　水瀬ロコさん）
☆こちらの兄弟の作品は多数あれど、妖しげな雰囲気で頭一つ抜きん出ていました！　白い衣装も秀逸です。

（埼玉県　涼風君）
☆インパクト重視大歓迎とはいったものの、「メ、メイド!?」と一同驚きの一枚。しかも違和感無く似合ってます！

（大阪府　ブレイ部Aすき君）
☆これから夏という季節柄、よりまぶしく見えるオリジナル水着のノエルさん。プライベートへの想像が広がる、罪作りな名作でした！

入賞者には色紙を贈呈!!

募集時の予告通り、ブレイブルー賞、闘劇賞、覇智神 萬駆賞を受賞されたお三方には、ディレクターの森殿による希望キャラのイラスト色紙を贈呈ッッ！　今後も機会があればこういった催しを実施するので、お見逃し無きよう!!

選考後、早速イラスト色紙の執筆に取り掛かる森殿……って、拙者は希望キャラではござらぬぞ!?

完成品がコチラ。ジンを希望される方が多く、上位入賞者でもお二人が希望されていたでござる。

はみだし風林火山　今回の「ASW風林火山」はイラストコンテストの結果発表に注力するため、うろおぼ絵対決は一時お休みします。後編は次号にて掲載予定です。また、闘劇予選GETB記は、諸事情により休載致します。

EXAMU-EXTRA! Vol.03

エクサムの最新情報に加え、描き下ろしイラストや一味違った社内の様子を大公開! 今月も稼働目前の『デモンプライド』に注目です!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

逃水

『デモンプライド』のSDイラストを担当しております逃水です。「自分のタッチで」とのことなので、好き放題描かせていただきました。

「デモプラ」ができるまで 開発リポートEX

感謝のマスターアップ!?

このコラムが載るころには「デモンプライド全国ツアー クルセイドゼロ」が終了し、開発もマスターアップを迎えていると思います。迎えていないと、僕はリアルドーン(編集部注:エクサム開発本部長、高屋校長氏)にタコ掴みされていると思います。

「クルセイドゼロ」では、たくさんの人にお越しいただきありがとうございました! アンケートもたくさん頂戴し、意見を参考にして調整をさせていただきました。シンプルモードも好評で、対戦が盛り上がってもらえるとうれしいです。

「クルセイドゼロ ファイナル」で使用可能になったしふぉんは、大きいだけでなくアニメーションするパーツが多く、バグすらも食い殺すワイルドなプログラムチームもさすがに「おれの怒りが有頂天」状態に……。ですが、マッドアルゴリズムでスムーズにアクションするようになっていますので、ぜひしふぉんと一緒に遊んでみてください。蒼矢はプライドゲージを使わずに射撃系の攻撃ができる、変わったキャラクターです。ラファエルと協力することで、より射撃の強さが発揮できると思います。

それでは、いよいよ『デモンプライド』稼働です! 稼働していないとリアルドーンに以下省略です! ぜひゲームセンターでエンゲージしてください!

『デモンプライド』ディレクター せりざわ

アルカディアという劇場に舞い降りた漆黒覚醒(マッドブラック)ディレクター。マスターアップでようやく肩の荷が下りる!?

エクサムの素顔に迫る! ランキングEX

こんにちは! ひなたです。ついに『デモプラ』稼動間近! ということで今回は女子社員の人気ランキングのはずが……カオス! 見事に好みがバラバラですが、やはり小動物人気が強いですね! 見た目は小動物でも技は強いよ! というところにギャップ萌えなのかもしれません。ちなみに私はハニエルに一票!

『デモンプライド』社内人気ランキング(女子限定)

順位	キャラクター
1位	ラファエル
2位	ぺこ丸
3位	アスモデウス

イラストと一緒に好きなキャラを描いてもらいました。どれがだれか分かるかな?

『デモンプライド』、ついに完成! 完成披露イベントリポート!!

去る6月18日、六本木にて開催された完成披露会には、人気俳優の永井大さんに加え、お笑いコンビ・どきどきキャンプやアイドルユニット・中野腐女子シスターズと、豪華ゲストが登場! ゲスト同士の対戦会では、皆さん初プレイながらシンプルモードで派手な熱戦を展開し、遊びやすさに感嘆。またロケテスト全国ツアー東京優勝者の優勝者・tajima氏も登場、華麗な技で会場を沸かせてくれた。

非常に豪華なゲストが完成披露会に集結! 簡単操作で技が飛び交うシンプルモードに、全員が熱くなっていた。

EXAMU EXPRESS! この狭さにもずいぶん慣れました……今月も兵藤が関連情報をお届けします。このはさんの誕生日である6月18日に発売された、このは変わり身の術ぬいぐるみ(制服バージョン)。こちらを読者プレゼントとしていただきました。ご希望の方はP002をご覧下さい。発売元のムービック様のHP(http://www.movic.jp/)では通信販売を実施しておりますので、こちらもご利用いただければと。

グレフ×アルカディアが贈る

月刊 G.rev 通信

ゲッカン グレフツウシン

いよいよ稼働まであと1カ月弱に迫った、期待の弾幕対戦アクションシューティング『旋光の輪舞DUO』。今月は、アーリア自治領「ハルモニア」を守る義勇軍の一員である、主人公レーフ・レファニュと、同じ義勇軍のメンバーで部隊の頭脳、アンリ・シア・シャオティエンの設定イラストをドドンと公開。曽我部修司氏による考え抜かれたデザインを、思う存分堪能してほしい。

なお今月の本誌には、システム紹介と全キャラクターのコマンドリスト、戦い方の基本を解説した小冊子が付録としてついているので、こちらも合わせてチェックしよう！

レーフ、アンリはセットでデザインしたキャラです。次に何をやろう？　という事は決めていたので、キャラとして最初に描いたイメージがほぼそのまま決定稿になりました。

レーフは鳥みたいな頭にネコみたいな細長の黒目なので自分のキャラでは珍しいと思います。アンリはヘルメットみたいな前髪と、後ろ髪だけパーマを当ててるのが特徴です。

●デザイナー紹介:曽我部修司氏

漫画家/イラストレーター。前作『旋光の輪舞』から引き続きキャラクターデザイン/イラストを担当。代表作は『ペルソナ3』(メディアワークス)、『オイレンシュピーゲル』(原作:冲方丁 角川書店)ほか多数。
公式サイト:http://shujisogabe.jugem.jp/

●レーフβタイプ衣装設定

●黄色いショートヘアーに赤い服が特徴的なレーフβタイプ。リボンで髪を結でおり、αタイプよりも幼く見える。

●アンリβタイプ衣装設定

●こちらはアンリβタイプの衣装設定。レーフと対照的に落ち着いた色合いだ。

●レーフ&アンリコスチュームイメージ

●曽我部氏による、レーフとアンリのコスチューム設定のメモ。レーフとアンリはセットでデザインされたというのがよく分かる。

新たなる秩序(オーダー)を形作る者たち 新主人公・レーフとアンリをめぐる物語

前作からのファンにとって気になるポイントは、やはりストーリーやキャラクター設定。その辺りのことについて、開発陣に話を聞いてみた。
「ハルモニアというのは、元々火星圏にある大型コロニーの名前で、その周辺の経済圏全般を指す地域の名称になっています。アーリア連邦に属する自治領なのですが、近年アーリアとの関係が悪化し、2派に分かれて内乱が発生している……というのが今作の設定です。その中で、主人公のレーフたちは「ハルモニア義勇軍」という名前の民兵組織に所属し、反アーリア勢力として活動しています。レーフとアンリは分かりやすくいえば「トラブルメーカーと優等生」といったところで、表面上は王道路線かな？　と考えています。逆に彼ら以外はなかなかクセ者です」

(コメント:ディレクターマルヤマ氏)

本作ストーリーのカギを握るハルモニア義勇軍の面々。『センコロ』シリーズは、練り込まれた世界設定も大きな魅力となっている。

バーチャファイター5 R VERSION B
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■バージョンアップ日：2009年5月21日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

特集 2

頭にたたき込んで強くなれ！ 新Ver.変更点詳細を大特集!!

久々の掲載となる今回の『バーチャファイター5 R』攻略記事では、お待たせしました！バージョンBの変更点を特集。変更点一覧と、かゆいところに手が届く解説テキストをセットで読んで、いち早くバージョンB対応の戦術を構築しよう！

※**変更点リストについて**：P45から掲載のリストは、メーカー発表の変更点を元に、編集部調べによる加筆・修正を加えています（カッコ内の補足）。一部オフィシャルサイト等に掲載されている変更点と相違がある場合があることをご了承ください

自キャラ以外も要チェック！

全体的な変更点解説

バージョンアップながらシステム面が大幅に変更。これまでに無い新たなシステムから『VF5』時代のなつかしいシステムの復活まで、戦術への影響が大きいものが多い。対戦を楽しむためにもしっかりとした知識を蓄えよう。

戦術への影響が大きい変更点

最も大きな変更は"軸ズレを修正しやすくなった"こと。これによって連係技を避けられたときに、派生技が相手の方に向き直って出やすくなったため、連係技の利用価値が増した。また、横転受け身に対して打撃技を重ねやすくなったのも、このシステム変更による影響の一つだ。

もう一つの大きな変更が"背向け状態から振り向くときに、技を出す以外のすべての行動で必ず側面状態を経由する"こと。これまではレバー⇧⇧や⇩⇩などの振り向き時は一瞬で正面状態になれたが、今回はどのような入力の振り向きでも、背向け状態3フレーム→側面状態という流れになる。この影響が大きいのがカゲの〔⇨Ⓟ+Ⓖ〕やパイの〔⇧Ⓟ+Ⓖ〕など、背後を取る崩し投げ（有利が大きめなもの）を決めた後。この状況では技を出さない限り相手の背後投げを回避できなくなったので、コンボ始動技との二択が非常に強力な一手となる。

コンボ関連では"一部の技の空中ヒット時に起こる、相手を縦に回転させるダウン誘発時は、受け身可能となるタイミングが遅くなった"。パイの〔⇨ⓀⓅ⇦Ⓚ〕などの硬直が短めな技でこのダウンを誘発したときは、受け身可能になる前に追撃を決めることができる。壁際では"ほとんどの下段攻撃ヒット時ののけ反りで壁に触れたとき、壁にヒットする"ようになった。ジャッキーの〔⇧Ⓟ〕などの下段回転系の技でも『VF5』のように壁ヒットするように戻ったので、のけ反る方向を意識して使えれば側面壁ヒットの狙いやすさが格段に増す。

視覚的なところでは"当たり判定が見た目に近くなった"。打撃技がスカりにくくなったほか、コンボ中の拾いやすさにも影響が出ている。また、これの影響か"うつ伏せ状態でのダウンや軸ズレしてダウンしているときにダウン攻撃を回避しづらい"ようになった。特にうつ伏せ頭側でのダウン時は回避困難なことが多く、アオイの〔⇩⇩Ⓟ+Ⓖ〕→〔敵ダウン中⇧Ⓟ〕などはほぼ回避不能に。

このほか全体的な変更として"打撃技ヒット時のやられモーションが若干変化"した技が多い。連係技が連続ヒットしやすくなったりしているが、戦術への影響が小さいと思われるものは、スペースの都合上キャラ別攻略の表に掲載していない。

▶軸ズレへの追尾性能が高まったため、派生のある技を避けた後は注意が必要。即座に反撃しようとすると……

◀派生技が追尾してきて、カウンターでくらう。避け後にⒼを含むボタンを入力しなければ追尾されにくい。

その他お得情報

変更点以外の情報もお伝えしよう。まずは、「D.K.のVF通信R」で話題を呼んでいた「アレ」がついに実装！　そう、動画保存サービス時に、フレームデータを表示させるというものだ!!　ぶっちゃけアルカディア的にはうれしくないのだが（笑）、プレイヤーの皆さんにはきっと役立つであろう新サービスだ！　この号が出るころには情報が出ていると思われるので（既に実装されているかも!?）、公式サイトをチェック！

ちょっと写真が小さいが、発生、ダメージ、硬化差などがひと目で分かる！

続いて、イベント情報。全国大会の期間中お休みしていた全国行脚イベントが、装いも新たにスタート。その名も「ご闘地！　組み手キャラバン！」と「バトルオーディション ―セカンドシーズン―」だ!!　こちらも詳細は公式サイトで確認してほしい！　事前情報によると、日程、内容がかなり大がかりになっているとか……!?　こちらもお楽しみに。

変更点補足：上記以外にも壁際に対しての地上連続技の条件が変更。一部の限定コンボがつながらなくなったほか、ジャッキーの〔⇩⇨Ⓚ+Ⓖ〕硬化カウンターヒット→〔ⓅⓅ⇨Ⓟ〕など、別の技につなぐものが硬化カウンター状態を継続しないようになり、連続ヒットさせられなくなっている。また、成功避け後の避けた側の投げ無効時間にも変更が加えられていて、避けの硬直に0フレーム投げを合わせても投げが決まらない。

Ver.B変更点詳細 結城 晶

基本戦術に大幅な変更は無いものの、魅力ある強化点が多く、さらに闘いやすくなっているぞ。

Text:ジョセフ

ついに相殺対策追加!

今回の最大の強化ポイントとして挙げられるのが、朝陽手（⇖Ⓟ）が投げ相殺しなくなったこと。つかみ投げに対して有効な選択肢が無かったアキラにとって、待望の変更点といえる。馬歩衝靠（⬇⇖Ⓟ＋Ⓚ）被ガード後などは特に狙い目だ。そしてこの馬歩衝靠だが、かわし性能が向上しているので、不利時にかなり活躍してくれる。相手との足位置などでかわしやすい技は異なるが、防御面での選択肢にぜひ加えていこう。

続いて、大纒崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）を抜けられた後の硬化が軽減されたこと。前バージョンではあまりのリスクの高さに活躍の機会が少なかったが、今回はヒザクラス以下の発生、かつリーチの長い技しか確定しないため、相手によってはノーリスク。心意把（⇖⇨Ⓟ＋Ⓖ）にジャスト受け身でのダメージ軽減が復活したこともあり、使用頻度を上げたいところ。さらに投げ関連でもう一つ、順歩翻胯（⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ）のよろけ回復ポイントが変わったことで、追撃が入りやすくなった。重要な変更だ。

そのほか、左右開弓（⇨ⓅⓅ）が壁に当てると連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）などで追撃できるようになった。また、劈捶（⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ）からは鶴子栽肩（Ⓚ＋ⒼⓅ）などのコンボが入るようになっているぞ。

今回は修羅覇王靠華山（⇖Ⓚ＋ⒼⓅ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）の空中ヒット時のダメージが大きくなったので、コンボに組み込んでいきたい。

アキラ変更点 ※表内の略称補足:G＝ガード／NH＝ノーマルヒット／CH＝カウンターヒット

技名	変更点
[illegible]	按掌（⇨Ⓟ⇦Ⓟ）から連続ヒットするように／技後の展開を変更
[illegible]	ダメージを変更
[illegible]	ダメージを変更（威力増）
[illegible]	相手の技をかわしやすく
[illegible]	硬化差を変更（G時不利に、CH時＋15フレームに）
[illegible]	側面または連続ヒットするように
[illegible]	相手の技をかわしやすく
[illegible]	硬化差を変更（NH時有利増）
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	ダメージを変更（威力増）／空中ヒット時のダメージを変更
[illegible]	空中ヒット時のダメージを変更（威力増）
[illegible]	攻撃判定を変更（特中→中段に）
[illegible]	攻撃判定を変更（特中→中段に）
[illegible]	技の発生を変更／技の硬直を変更
[illegible]	ダメージを変更（威力増）／技後の展開を変更／G時微有利、CH時ダウンに
[illegible]	技の発生を変更／技の硬直を変更
[illegible]	ダメージを変更（威力増）
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	ダメージを変更（35に）
[illegible]	投げ抜けされた場合の硬化差を変更
[illegible]	投げられた側がタイミングよく受け身を取った場合、ダメージを軽減可能に
[illegible]	投げられた側がよろけ回復可能になるタイミングを変更
[illegible]	（受け身可能に）
[illegible]	硬化差を変更（ガード時不利減、ヒット時ダウンに）

Ver.B変更点詳細 ジャッキー・ブライアント

基本戦術にそれほど変化は無いが、連係技の硬化が減るなど、より攻めやすくなったといえる。

Text:ナポレオン

使いやすくなった技

Ver.BではミドルバックナックルスピンⓀ（⇨ⓅⓅⓀ）、コンボスマッシュバックナックルスピン（ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ）、スピンキックコンビネーション（⇖ⓀⓅⓀ）がカウンターヒット時に、何とフラッシュバックナックル（スライドシャッフル中Ⓟ）が連続ヒットするようになったぞ。フラッシュバックナックルヒット後は、スピンヒールソード（⇨Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後と同様のコンボを入れていこう。

スピニングキック（Ⓚ＋Ⓖ）は硬化が減り、カウンターヒット時はジャッキーの立ちⓅが立ちガード不能となる。一応、立ちⓅはしゃがまれると回避されることは覚えておきたい。派生技のスピニングキックロースピンキック（Ⓚ＋ⒼⓀ）も硬化が減り、ガードされても発生18フレームの技までしか反撃を受けなくなった。

ドラゴンコンビネーション　アナザー1（⇖Ⓟ＋ⓀⓀ）は、ガード後の確定反撃を受けなくなったぞ。相手が立ちⓅや投げに来るようなら、レイジキック（⇖ⓅⓀ）を仕込もう。

スピニングキックターン（⇦⇦Ⓚ）ノーマルヒット時は、ターンロースピンキック（敵背後⇩Ⓚ）が相手のしゃがみⓅに割り込まれない連係になる。しゃがもうとする相手には、ブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）が有効だ。

フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）は空中の相手を浮かせ直すように。ロングストライドバックナックル（⇦Ⓟ＋Ⓚ）ヒット後が狙い目。

ジャッキー変更点 ※表内の略称補足:G＝ガード／NH＝ノーマルヒット／CH＝カウンターヒット

技名	変更点
[illegible]	ダメージを変更（18に）
[illegible]	ダメージを変更（20に）／硬化差を変更（G時不利大、NH時有利中、CH時有利大）
[illegible]	ダメージを変更（18に）
[illegible]	ダメージを変更（20に）／硬化差を変更（G時不利大、NH時有利中、CH時有利大
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	最大タメ時の技後の展開を変更
[illegible]	硬化差を変更
[illegible]	硬化差を変更（G時不利大）
[illegible]	技の発生を変更／技の硬直を変更／硬化差を変更（G時不利大、NH時有利小、CH時有利大）
[illegible]	空中ヒット時のダメージを変更（同技補正に）／硬化差を変更（G時－15フレーム:以下F）
[illegible]	硬化差を変更（G時不利大、NH時有利小、CH時有利中）
[illegible]	技の発生を変更／技の硬直を変更／硬化差を変更（G時－15F、NH時不利小）
[illegible]	硬化差を変更（G時不利大）
[illegible]	硬化差を変更（G時不利大、NH時有利大、CH時有利大）
[illegible]	硬化差を変更（G時－15F）
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	技の発生を変更／技の硬直を変更
[illegible]	ガードハーフを削除
[illegible]	技後の展開を変更／硬化差を変更（G時－13F）
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	技後の展開を変更

はみだしR

アキラ補足:［⇖Ⓟ］は投げ相殺しないのはもちろん、上段技をかわしやすい。ダメージも高く、壁際で当てた場合、しゃがみⓅ→［⇖Ⓚ＋ⒼⓅ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ］→［⇨⇨ⓀⓀ］などで体力半分を奪う強力な逆二択になるぞ。
ジャッキー補足:スマッシュバックナックル（⇦ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）最大タメをガードさせると、立ちⓅがほぼ確定。回復が遅い相手はミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）で浮かそう。

Ver.B変更点詳細 ブラッド・バーンズ

バージョン変更で弱体化が激しいとの声があるが、強化点もある！ ピックアップして紹介しよう。

Text:イトシュン

重要変更点を解説

まずはボディブレイク（スリッピングライト中Ⓟ）。前バージョンではしゃがみガードの相手に当ててもよろけを誘発するだけだったが、バージョンBではしゃがみガードの相手に腹崩れを誘発するようになった。スリッピングライトからはⓅと投げが、相手にとって脅威となるはずだ。

ティーソーク＆クイックローキック（スリッピングライトorレフト中Ⓟ＋ⓀⓀ）。前作ではノーマルヒットでブラッドが不利ということもあり使いどころが難しかったが、今回は当てて有利に変更され、攻めを持続させることが可能に。ガードされると肘クラスの反撃を受けてしまうが、ガードする相手にはティーソーク＆アッパー（スリッピングライトorレフト中Ⓟ＋ⓀⓅ）を使っていこう。

投げ技のフェイスファング（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）は、受け身を失敗した際のダウン時間が長くなった。その場合には小ダウン攻撃が確定で入るので、見てから落ち着いて決めよう。

ブラッド変更点 ※表内の略称補足:G=ガード／NH=ノーマルヒット／CH=カウンターヒット

[illegible]	ダメージを変更
[illegible]	硬化差を変更
[illegible]	技後の展開を変更／硬化差を変更
[illegible]	ダメージを変更
[illegible]	ダメージを変更／硬化差を変更
[illegible]	ダメージを変更／技後の展開を変更
[illegible]	ダメージを変更／空中ヒット時のダメージを変更／硬化差を変更
[illegible]	ダメージを変更（威力増）
ティーソーク＆アッパー（スリッピングライト中Ⓟ＋ⓀⓅ、スリッピングレフト中Ⓟ＋ⓀⓅ）	硬化差を変更（G時不利減）
[illegible]	硬化差を変更（NH時、CH時硬化減）
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	技後の展開を変更（相手ダウン時間増）
[illegible]	壁ヒット時のダメージを変更（威力減）
[illegible]	ダメージを変更（威力減）

Ver.B変更点詳細 エル・ブレイズ

ミッドディヒート（ⓀⓀ）、フック（⇩ⓀⓅ）の威力は下がったが、新たなコンボパーツが加わったぞ！

Text:黒ボンジュール

三つの技が大きく変化

まず、最大の変更ともいえる技がバックスイングロケット（⇧Ⓟ＋Ⓚ）。ヒット時、こちらも変更を受けたクイックコンボ（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）で拾うことにより、コンボダメージがアップした。ただし、ガード時に距離が離れなくなり13フレームまでの技で反撃を受けるようになった。

次に、モーションの変わったクイックコンボは、前述のようにコンボに使用されるが、ノーマル＋1フレーム、カウンター＋7フレームという立ち合いでも優秀な技となっている。

スペースローリングエルボー（ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ＋ⒼⓅ）は、ヒット時に相手をたたき付け、コンボ始動技として使える上に、ガード時の硬化も減り、13フレームまでの反撃しか受けなくなった。

その他の変更点では、モメンタリータッチダウン（壁背後⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）が早くなり、ローリングローナックル（⇧Ⓟ）はカウンターでも投げがしゃがまれてしまうようになった。

ブレイズ変更点 ※表内の略称補足:G=ガード／NH=ノーマルヒット／CH=カウンターヒット

[illegible]	硬化差を変更（G時硬化増）
[illegible]	技後の展開を変更／硬化差を変更（硬化増）
ハイキック Ⓚ	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	ダメージを変更（威力減）
フック ⓀⓅ	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	技の発生を変更／ヒット効果を変更／硬化差を変更
バックスイングロケット [illegible]	ガード時に距離が離れないように／G時硬化増
[illegible]	技後の展開を変更
[illegible]	背後ヒット時全段当たるように
[illegible]	技後の展開を変更（G時の展開が早く）
スペースローリングエルボー RD中[illegible]	ダメージ25／ヒット時たたき付け／G時不利減
[illegible]	技後の展開を変更（若干よろけ回復しやすく）
モメンタリータッチダウン [illegible]	技後の展開を変更（展開が早く）
[illegible]	技後の展開を変更
ハイスピードブレインバスター [illegible]	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	壁ヒット時のダメージを変更（21）／技後の展開を変更
[illegible]	ダメージを変更（20に）
[illegible]	技後の展開を変更（相手の硬化が長く）

Ver.B変更点詳細 アイリーン

主力技が若干弱体化したが、それほど大きな変化は無い。強化された技、連係を戦術に取り入れていこう。

Text:ゴージャス

重要変更点を解説

狸猫捕鼠（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）は発生が19フレームに変更。カウンターヒット時は浮かなくなったが、大聖翻爪（⇩⇧⇦Ⓟ）が連続ヒットする。なお、ガード時の不利は8フレームで、カウンター時の有利は6フレーム。

単飛脚（⇩Ⓚ）は当て身可能かつ投げに相殺されるようになった。つかみ投げや当て身への対策には、蠍子反尾（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）で代用したい。

猴子跳澗（⇩⇧⇨Ⓟ）はガードされても3フレーム有利、ヒット時は飛猴二起（⇨Ⓚ）などで追撃できる。狸猫捕鼠をキャンセルして出せば、ガード始動でも発生16フレーム以降の技で割り込まれない強力な連係となる。

側面からの連爪劈斬（ⓅⓅⓅ）→十字翻旋腿（⇩⇧⇦Ⓚ＋Ⓖ）と猿猴挑爪（⇧Ⓟ）→大聖跳山（⇩⇧⇨Ⓚ）が、ノーマルヒット始動はガード可能に。代わりに連手鞭槌（⇩⇧⇨ⓅⓅ）→十字翻旋腿の連係がガード不能になった。側面時は狸猫捕鼠→連手鞭槌がノーマルでつながるので有効活用したい。

アイリーン変更点 ※表内の略称補足:G=ガード／NH=ノーマルヒット／CH=カウンターヒット

[illegible]	技の硬直を変更／硬化差を変更／（キャンセル受け付けタイミングが遅く）
[illegible]	硬化差を変更（CH時浮かなく）
[illegible]	技の発生を変更（早く）／硬化差を変更（硬化減）
[illegible]	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	ダメージを変更（威力減）
[illegible]	酔い覚まし1に変更
[illegible]	硬化差を変更（G時、NH時不利増）
[illegible]	空中ヒット時のダメージを変更（2発目同技補正）
[illegible]	攻撃判定を変更（特上）／ダメージを変更
[illegible]	当て身属性を変更（中段Ⓚ）
[illegible]	ダメージを変更／技後の展開を変更
[illegible]	技の発生を変更（早く）／ダメージ変更（威力減）／（CH時浮かなく）／効果差変更（G時の不利増）
[illegible]	技の発生を変更／硬化差を変更
[illegible]	硬化差を変更
[illegible]（ディフェンシブムーブ中）[illegible]	技の発生を変更／空中ヒット時のダメージを変更／2発目の当て身属性を変更
[illegible]	技中をしゃがみ状態に
[illegible]	技後の展開を変更／硬化差を変更（G時不利増）
[illegible]	ヒット効果を変更（特殊たたき付け）／硬化差を変更（G時不利→有利に）
[illegible]	技の硬直を変更／ダメージを変更
[illegible]	技の硬直を変更／技後の展開を変更／硬化差を変更
[illegible]	（運ぶ距離が短く）／硬化差を変更（G時不利減）
[illegible]	割り込み、キャンセル行動を受け付けるように／しゃがみヒット時によろけを誘発しないように
[illegible]	ダメージを変更（威力減）

はみだし

ブラッド補足: バージョンBでは、壁が近いときにジャガーテイル（⇩Ⓚ＋Ⓖ）やファーザーロー（⇦Ⓚ＋Ⓖ）を当てると壁よろけを誘発できるようになっている。相手を追い詰めた際には、積極的に狙っていこう。

ブレイズ補足: ダイヤモンドダスト（敵後ろ向きしゃがみ⇩or⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）後は、パーソナルエルボー（敵ダウン⇧Ⓟ＋Ⓚ）が確定する。また、ロケットディスチャージは敵の技をすり抜けにくくなってしまった。

アイリーン補足: [ⓅⓅⓀ]の側面ガード不能は変わらず。[⇧Ⓚ]は特殊上段になったので、有利大での投げとの二択に使える。発生の13フレーム目から下段をかわすので、微有利でのしゃがみⓅ対策としても有効。

新作情報

旬の新作ゲーム目白押し!!

ニューカマー最前線

New Comer Front Line

当コーナーではこの夏稼働の新作タイトルを一挙紹介! 家庭用ゲームの雄などアーケード業界注目のタイトルたちを一気にお届けだ!!

全世界で累計2,650万本突破の人気シリーズがついに降臨!

メタルギア アーケード

■メーカー：KONAMI	■使用基板：不明	■稼働日：2009年予定
■操作方法：専用コントローラー	■ジャンル：タクティカル・オンライン・アクション	■備考：e-AMUSEMENT PASS

家庭用で好評を博している「メタルギア オンライン」が、大幅なパワーアップを経てアーケードに登場! 今回はその第一報と、公開された写真からその内容をいち早く分析していくぞ。

緊急速報

『メタルギア』の新しい戦いがアーケードにて開戦!

一兵士となり『メタルギア』の世界を体感せよ!

PS3で好評発売中の、最大16人対戦が楽しめるオンラインゲーム『メタルギア オンライン』(以下『MGO』)。本作はこの作品をシリーズでおなじみの小島プロダクション監修の下でアーケード用に大幅調整し、パワーアップを遂げた新作となる。

◀もちろんアーケードでも、全国のプレイヤーとのリアルタイムオンライン対戦が楽しめる。

▶こうしたゲームは通常一人称視点だが、本作では自分のキャラが見える客観視点というのも斬新。

メタルギアとは

1987年から現在まで、多数の名作を輩出してきたアクションゲームシリーズ。敵との正面戦闘を避けてひそかに倒す斬新な感覚が好評を博す、ステルスアクションの代表格。

専用筐体が生み出す新プレイ感覚!

アイテムや独自の階級システムなどのゲーム内容のパワーアップに加え、本作ではアーケードならではの大型筐体を採用。迫力の音響や美麗な大画面などはもちろん「3Dメガネ」による画面の立体視が可能だ。今まで体験できなかった、未知の臨場感に期待が持てる。

e-AMUSEMENT PASSによるデータ保存も可能で、装備の収集なども『MGO』同様に楽しめるようだ。『MGO』で人気を博した独自のSOPシステムやコミュニティ機能はどうなるのかも気になるところ!

▲『MGO』では装備の変更による個性的なキャラクターの作成に加え、数々のスキルで能力面でも幅広い個性が出せた。アーケード版ならではの新アイテム、新スキルにも期待大だ!

◀本作でも多彩な武器が登場。さまざまな武器を駆使することで戦術の数はほぼ無限に!

▶地形を利用した回り込みや、仲間との挟撃も実現可能。相談用のチャット機能などはどうなるのか?

◀e-AMUSEMENT PASSによる通信とデータ保存で、どんな楽しみ方ができる作品になるのか? 詳細は判明次第お伝えしよう。

いよいよ稼働に向けてのカウントダウン開始!?

ボーダーブレイク

■メーカー　セガ　■使用基板　RINGEDGE　■稼働日　今秋稼働予定
■操作方法　2グリップ+6ボタン+タッチパネル　■ジャンル　ネットワーク対戦型アクション　■ネットワークシステム　ALL.Net

ロケテストも始まり、本稼働まで秒読み段階に入ったセガの最新作。今月の記事では、搭乗機体&アバターキャラのカスタマイズ要素とロケテ情報をお届けするぞ!

愛機ブラスト・ランナーを駆ってニュード争奪戦へと参戦せよ!

2月下旬に都内店舗で開催された限定ロケテストに続き、ついに全国一斉ロケテストのスタートした注目作『ボーダーブレイク』。その魅力の一つが、搭乗機体であるブラスト・ランナーの多彩なカスタマイズ機能。ICカード1枚に登録可能な機体こそ1機体だが、4種類の兵装に4系統の武器×4分割の機体パーツによる組み合わせは、まさにプレイヤーの数だけ存在!? さらにアバターキャラもカスタマイズ可能で、男女9名からいずれか一人を選択&登録できる。

なお、カスタマイズに必要な武器&機体パーツは、戦闘終了時に報酬として手に入る素材で作成可能。アバターのカスタムパーツについては、特定条件で入手可能だ。

4タイプの兵装ごとに主武器、副武器、補助武器、特別装備の4系統を個別に設定可能。なお、兵装ごとに装備可能な武器の系統は限定されている。まずは好みの兵装を決めて、重点的に一点強化するのが割とオススメかも?

機体パーツは頭部、胴体、腕部、脚部を設定可能。パーツ重量の耐久力&機動力に加え、部位ごとの専用パラメータがある。

カラーリングについても機体ペイントでパーツ単位の変更が可能。こちらもアバター同様に一定条件で新カラーを入手?

チーム貢献でポイント加算。敵機撃破だけでなく、索敵や支援でも加算されるぞ!

スコアに応じて獲得数が増える素材には、鋼鉄系、稀少金属系、ニュード系の3系統が存在する。

オレ流カスタマイズで決めて差を付けろ!

アバターは髪型、表情、服装、肌色の4種類を設定。組み合わせ次第で完全な別キャラにもなる。

6月24日より先行体験せよ! 全国一斉ロケテ開戦

今回の全国ロケテストでは、新たなフィールドマップもお披露目される予定だ!?

まさに現在進行形で、全国各地の店舗を介したロケテストが開催中! 開催店舗の詳細に加え、基本的なゲームの流れも公式サイトに掲載されているので、今すぐにチェックするべしっ!

公式サイト　http://borderbreak.com/

KOF2002がボリュームアップで登場!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

■メーカー SNKプレイモア	■使用基板 SYSTEM BOARD Y2	■稼働日 夏稼働予定
■操作方法 レバー+4ボタン	■ジャンル 対戦格闘ゲーム	

KOFシリーズで名作と名高い『KOF2002』に調整とボリュームアップを加えた本作。今回は追加されたキャラの中から、特に気になる新キャラをピックアップして紹介。

『KOF2002UM』オリジナルキャラクター その名もネームレス!

ネームレスは若干クセはあるものの、飛び道具、対空技、突進技の基本的な必殺技はそろっている。

ジャンプ攻撃が多段技なので、跳び込みから連続技につなげやすいぞ。

➡+A主力となるけんせい技。リーチが長く、ジャンプ防止にもなるため、適度にばらまこう。

対空型抜手刀戦技・宵月は名前の通り、対空技として使える。弱版は1ヒット、強版は2ヒットする。

ネームレスの超必殺技「閃光型抜手刀奥技・灼凰」。出始めから無敵があり、割り込みに使える上、連続技に組み込めるぞ。

隠れた3人の裏キャラクター

裏ロバート

裏キャラクターの性能は総じて『KOF 2000』をベースとしたキャラクターになっている。そのため、裏ロバートは表ロバートと比べて、必殺技がタメ技になっているのが特徴だ。必殺技自体が表ロバートまったく違っているため、異なる立ち回りを要求されるぞ。

裏ロバート専用の超必殺技「九頭龍閃」。対空技である「龍斬翔」を連続で繰り出す。技の出が早いので、連続技に組み込みやすい。

裏ケンスウ

超能力を失っているため、「超球弾」を撃てない裏ケンスウは接近戦をメインとして闘うことになる。そのため、ラッシュ力は表ケンスウよりは高く、連続技の火力は高い。ケンスウらしいトリッキーな動きで、相手の懐に潜り込んで一気にたたみかけて、勝利をもぎ取ろう。

箭疾歩発生の早い突進技で、先端を当てるように使おう。弱版はスキが小さいぞ。逆に強版だとガードされると反撃を受けてしまう。

裏タクマ

裏タクマは表タクマと比べて、特殊技が多い。また、暫烈拳や翔乱脚といった、懐かしい技が使えるぞ。虎煌拳を筆頭に強力な技が多く強力なキャラクターになっている。また、覇王至高拳は超必殺技になっている。パワーゲージを消費するが、強力な技には変わりないぞ。

強版飛燕疾風脚はヒットすれば覇王至高拳で追撃可能。弱版の方が、つなぎやすいぞ。

初心者から上級者まで、注目の新要素が満載!

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔

■メーカー：セガ	■使用基板：LINDBERGH	■稼働日：2008年7月中旬予定
■筐体：[illegible]	■ジャンル：リアルタイムカード対戦	■ネットワーク：ALL.Net

バージョンが「3.13」から一気に「3.5」まで進むだけあって、新要素がめじろ押しの「猛き鳳凰の天翔」。今回は新カードの一部と、気になる新要素をご紹介!

大幅リニューアルを遂げた『3.5』の新要素&新カードをいち早くチェック!!

軍師システムの進化と新奥義「攻略」

『猛き鳳凰の天翔（以下、3.5）』では軍師カードを2枚まで登録でき、奥義を2枚×各2種類の四つから選択可能に。選択の幅が広がるのはもちろん、訓練する軍師も選択できるので、あまり使わない軍師を育てられるのがうれしい。なお、勢力は登録時にチェックされるので、別勢力の軍師カードを入れると、奥義を選ばなくても最大士気は少なくなる。

そして、「兵略」「陣略」に続く奥義「攻略」の追加。新軍師カードが持つこの奥義は戦場全体に効果がある上、発動時に効果範囲内に居ると追加効果を受けられる、というもの。陣略違って、発動後は効果範囲に関係無く一定時間効果が続くのが特徴だ（発動後、効果範囲は消える）。

奥義選択の幅が増え、苦手デッキへの対策が立てやすくなった。

軍師【R】姜維の攻略「質実健攻」は、効果範囲内に居ると相手の計略対象にならない効果が！　なお、「攻略」はため計略のように、一定のため時間がある。

新特技「大軍」「崩射」「暴乱」の追加

「大軍（軍）」は、最大兵力が30%ほど多くなる新特技。戦闘開始時は満タン（約130%）の状態になっているので、伏兵探しや序盤での攻めに活躍する。また、最も大きいのは自城内での兵力回復スピードが早いこと。攻守共に役立つ強力な特技だ。

「大軍」を持つ武将は武力こそ低めだが、それを補うだけの能力がある。序盤から活躍させよう。

新特技「崩射（射）」を持つ武将は、走射発動時に弓攻撃を当てている相手槍の無敵槍を、一定時間消すことができる。槍撃はもちろん迎撃も受けなくなるので、その間に味方の騎兵が突撃を狙うのが有効だ。なお、車輪系の計略は消えないので注意。

槍兵を無防備にできる崩射。弓攻撃のサーチをしっかり相手槍兵に合わせて走射しよう。

「暴乱（乱）」は、「速愚の乱」など「〜の乱」が付く計略の対象になる新特技。この特技を持っていれば、戦場のどこに居ても計略効果を受けられるのだ（自城内は対象外）。なお、乱系の計略はすべて、メリットとデメリットが一つずつあるのが特徴。

乱系計略は毒効果や知力低下などのデメリットがあるものの、必要士気は少なめだ。

知力を武力に変える英知系でデッキ一新!?

「英知」系計略は、魏を象徴する高知力の武将が生きる新計略。【SR2】曹操の「英知の大号令」は、対象各武将の知力が高いほど武力が上昇。高知力の武将をそろえ、さらに【R】辛憲英の「賢女の教え」で知力を上げてから使えば、高武力&高知力の部隊を作り出せるぞ。【R2】夏侯惇の「知勇一転号令」は、素の状態の武力と知力を逆転させる計略。こちらも高知力デッキで活躍するだろう。

計略「知勇一転号令」はややクセが強いものの、スペックが優秀なので主戦力として十分に戦える！

スペックはコスト3にしては物足りないが、計略は魏の象徴といっても過言ではないほど強力だ。

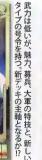
防柵の特技を得て復活した【R】辛憲英。知力依存系の計略を使うなら必須の1枚になる!?

兵力を増やして練兵系で押し込め!!

追加カードの中に、新特技「大軍」を持つ武将が目立つ蜀。それに合わせ、兵力量で効果が変わる計略が多数追加された。「練兵」系は使用時に兵力を消費するものの、兵力が多いほど効果が上昇。【C】張嶷の「大車輪の練兵」は、一定以上武力が上がると大車輪の効果を得られる。一方、【SR2】諸葛亮の「孔明の大練兵」は号令系の計略。「大軍」を持つ武将を中心にデッキを組むといい。

武力はコストに対して標準的な数値だが、大軍の特技を持ち、知力が高めなので頼りになるぞ。

武力は低いが、魅力、募兵、大軍の特技と、新しいタイプの号令を持つ。新デッキの主軸となるか!?

「受け継ぎし落雷」は、必要士気5で敵1部隊に雷を1本落とす。低知力の主力を倒すのに便利だ。

ゲームモードの充実

新モード「全国演習」は、武勇や声望の変動が無い全国対戦モード。新デッキのお試しにはもちろん、気楽に楽しみたいときにもうれしいモードだ。また、英傑伝には新章「遊武練の章」が登場！ 瞬時に復活してワラワラと攻めてくる相手を突撃で倒し続けるなど、普段とは違ったルールで楽しめるぞ。

武勇や声望の変動が無く、勝っても負けても2戦目まで遊べる全国演習。新デッキをドンドン試そう！

その名の通り、楽しく遊べる武練の章がここにある。軍師の面白トークが冴えわたるのも特徴？（笑）

うれしいやり込み要素も

『3.5』ではやり込みに応じて称号が手に入る、宿星システムを導入。勢力や特定の武将カードなどを使い込むと、それに応じた称号をもらえるのだ。また、カード登録時に兵士カラーを選べるようになったのもうれしい。持っている兵士カラーを一覧できるので、コレクションしてみるのもいいだろう。

勢力ごとの称号は、ゲージが満タンになるとゲットできる。使い込むほど称号が豪華になっていくぞ。

兵士カラーをゆっくり選べるようになった。どの兵士カラーを持っているかが分かるので、コレクションしやすくなっているぞ。

期待度最高潮!! 最速インプレッション

進化した軍師システムのおかげで再起興軍と兵力増援の両方を選べるようになったのは、もともと安定志向の自分にはうれしい限り。相手の軍師は読みにくくなったけど、それも新たな駆け引きとして楽しめるかな！(age)

まず、感じたのは「とにかく攻めるゲーム！」という点。士気の上昇が早くなっているので、これまでの感覚だと士気が余ってしまいがち。逆にいうとガンガン計略を使えるわけなので、積極的に攻めて行きましょう！（鈴木）

『1』稼働直後からやっている自分にとっても、今回の新特技や新計略にはかなりの新鮮味を感じました。基本システムも手が加えられているので、情勢がどうなるか全く分からず。早く新カード引いてデッキ試したいです！(JK)

自爆系との相性がいい 英魂系が新たに追加!!

効果終了後に撤退する計略が多い呉には、その力を受け継ぐ「英魂」系の計略が登場！ 【R】陸遜の「英魂の大号令」をはじめとするこれらの計略は、撤退している武将の最大コストが高いほど効果が高くなる。また、【UC】張悌の「魂の受け継ぎ」は、効果中に味方が撤退すると、その武力をコピーするというもの。自爆系計略で味方が撤退しても、これらの計略で押し込めるのだ。

「魂の引き継ぎ」は、自爆系超絶強化との相性がいい。必要士気の少なさと効果時間の長さも利点。

高コストの味方が撤退中に本領を発揮する、変わった計略を持つ。孫呉の新しい形となるか!?

懐かしの「賢母の助け」が復活！ 味方の武力と知力を上げるので、計略の組み合わせが強力に

独特なダメージ計略と 多彩な暴乱系に注目!!

「乱」系計略や「暴乱」の特技を持つ追加カードが多い群雄。さらに、知力ではなく武力に応じてダメージを与えるタイプの計略が追加され、面白みが増している。【UC】馬玩の「速愚の乱」は、移動速度が上がるが知力が下がるというもの。【SR2】呂布の「飛将気炎撃」は必要士気が8と多いものの、自分を中心とした広範囲に武力差によるダメージを与えられる。まさに必殺の計略なのだ。

計略は効果時間こそ短いが必要士気が軽い。ほかの「乱」系の計略と組み合わせるのも有効だろう。

「呂布に敵無し」を体言するような一枚。対象が効果範囲内の敵全部隊なので、一網打尽にできる。

最強の象兵が帰ってきた！ 「猛進の大号令」は武力上昇＋部隊の向きに強制前進する効果だ。

逆境系が追加され 決起&憂国系も充実!!

「戦乱」系をはじめ、最大士気減少のデメリットがある計略を持つ漢。新たに追加された「逆境」系は、そのデメリットをメリットに変える計略で、減少した最大士気が多いほど効果が高くなる。また、国力システムが変化し、3より多くなると国力ゲージが消滅。「決起」系、国力を消費して高い効果を得る「憂国」系共にバリエーションが増えているので、併用を考える必要がありそうだ。

計略は国力を消費するが、武力と移動速度が上がり、計略終了後に士気が戻る強力なものだ。

新たに「逆境の大号令」を引っさげて復活した【SR】袁紹。終盤に力を発揮してくれるだろう。

戦場で最も武力の高い味方の武力を上げる決起系計略を持つ。主に守りで役立ちそう!?

大人気TCG×RPGの最新バージョンが登場!?

ロード オブ ヴァーミリオン　混沌への回帰

■メーカー　スクウェア・エニックス	■使用基板　TAITO Type X2	■稼働日　2009年7月27日
■操作方法　レバー＋8系タッチ＋トレーディングカード	■ジャンル　オンライン対戦トレーディングカードRPG	■ネットワークシステム　NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

いよいよ姿を現した「LoV」シリーズの最新作となる「混沌への回帰」。今回追加される新機軸の特殊能力を持つ使い魔カードに加えて、新たに判明したLV8装備品の一部をまとめて大公開!?

Illustration by 皆葉 英夫

――混迷を極める戦いは混沌の時代へ

▶[ベヒーモス]は、撃属性の単体攻撃が特殊技。定番の特殊技だけにコスト＆スキル次第な感は否めないが、低コストなら活躍に期待できる戦闘要員となるか!!

◀獣系で撃属性持ちということは、超獣である可能性大。対魔種の定番カードをなるか!?

◀精霊[シヴァ]も撃属性の単体攻撃を持つ新たな使い魔。これまで以上に魔種単使いへ厳しい時代が到来するか?

▶海種の線が最も濃厚だが、ブラフマーと並ぶヒンドゥー教の最高神だけに神族な可能性も。

Illustration by 皆葉 英夫

斬新な特殊技が多数導入された『煉獄からの誘い』に続き、早くも最新バージョン『混沌への回帰』が情報解禁に!?　その全容は未だ明らかにされていないが、どうやら『煉獄からの誘い』同様に斬新な特殊技＆使い魔が数多く追加されるようだ。その中でも注目したいのが、歴代のスクウェア・エニックス作品に登場してきた[ベヒーモス]や[シヴァ]といった使い魔の参戦。いずれも馴染み深い存在だけに、その能力はファンならずとも気になるところ。まずは現時点で判明している9体の使い魔について、詳しくチェックしていくぞ！

New Servant Cards

[【狂信】メフィスト]

◀コスト15の3速＋全体弱体《スロウガ》持ちだがスキルが消滅。

[【乱舞】シーパンサー]

▶コスト10となって全体強化↓単体ダメージ攻撃の戦闘要員に。

ふぁん散歩

ふぁん散歩 in 郡山
タイトーアミューズメントシティ郡山

やってまいりました福島県！

第4回「ふぁん散歩」は、福島県郡山市にあるタイトーアミューズメントシティ郡山にお邪魔しました。実は福島県は僕の生まれ故郷、久しぶりにこの田舎の空気を味わえるということで楽しみだったのですが、正直なところ（お客さん来てくれるのかな）という不安も……。しかし！　いざ会場に着いてみると……過去のふぁん散歩動員数に勝るとも劣らぬお客さんが！　いつも以上に気合いが入ったのはいうまでもありません！

今回も「週刊ファミ通」リブ斉トンさんの進行でイベントがスタート。柴Pとのトークセッションでは、新オフィシャルグッズに加えて、バージョンアップの詳細が発表になりました。

[PRスピカ]や[PRワーウルフ]といった予想外のPRカードの発表に会場は大盛り上がり。皆さんカードへの熱量が高い！

そして新バージョンに関しては期待と不安とが入り混じった様子が会場からひしひしと感じとれました。このリポートが出ている頃には皆さん既にVer1.32をプレイしていることでしょう。はてさてどんな情勢になっているのか楽しみでございます♪

対戦コーナーでは、女性プレイヤーも積極的に参戦してくれました。女性プレイヤーは男性プレイヤーにとって癒しの存在!!　ぜひとも増えてほしいものですなぁ（´∀｀）

それなりに面白い対戦を見せることができたかなぁとは思うのですが、そろそろデッキのネタが無くなってきました（笑）。どなたか私に面白（?）デッキを教えてください！

ご当地ランカー対戦では、残念ながら仕事により参加できなかったまるちゃん氏（全国大会出場者）から指名されたKっと・シー氏と対戦。不死対決の

イベントに参加できない人向けに、「ふぁん散歩ローダー（2枚セット）」を抽選で5名様にプレゼント。欲しい人は2ページをチェック!

Illustration by 萩原 一至

Illustration by 柾 やな

▲HP回復＆全体ダメージの複合効果を持った新たな特殊技。中コストなら強そう。

▼光属性の単体ダメージ攻撃を持つ[ラミア]。蛇女繋がりで魔種っぽい印象だが？

最新バージョン『混沌への回帰』では、これまでの武器＆防具を遥かに凌駕したLV8装備品を解放！　いずれ劣らぬ伝説級の一品で、カスタマイズの幅が広がること間違いなしだ。

◀伝説級のソードとくれば、エクスカリバーこそが王道。ニドの防具類は新アイテムの重装備？

▶こちらは姫騎士を彷彿とさせる防具に身を包んだリシア。レイピアの名称はセイブザクイーン。

[猿田彦]

◀効果時間が重要そうな主人公武器に闇属性を追加する特殊技だ。

[ミラ]

◀強制移動の全体弱体で攻守に役立ちそうだがコスト30と重め。

[タールマン]

▶いわゆるトラップ解除の特殊技持ちだが、スキルは一切無しだ。

PRカードの第三弾はコレ PR[バハムート]キャンペーン

『LoV』の稼働一周年を記念して、第三弾PRキャンペーンが開催中！　今回も描き下ろしイラストかつ豪華SR仕様で[バハムート]をPRカード化。申し込み締め切りは7月22日だ！　詳細は、公式サイトをチェックせよ!!

本誌の読者10名様にもプレゼント。応募は2ページへ!

稼働一周年記念 PRバハムートキャンペーン開催中!

激戦の末、惜しくも敗北（泣）。

これでまた連敗記録を伸ばしたfan114でございます！　ウッ……。・゜・(ノД`)・゜・。

恒例のクイズに答えてトレードコーナーでは、だれ一人ハズレ（?）を引くことなく終了し、福島の方々の強運を目の当たりにしました。ホントにすごい……。スクエニさんの目を盗んで（！）PRバーサーカーを投入した甲斐があったというものですな。

参加してくださった皆様、温かいご声援ありがとうございました！　既に次回の開催も発表されています（右記参照）ので、また来月お会いしましょう！

郡山での対戦動画もebtvにUPしていますので、お楽しみに。
※YouTube内の「eb!TV」チャンネルは基本無料ですが、通信費などは視聴者の負担となりますのであらかじめご了承ください。

※イベントへは本誌に付いている「ふぁん散歩ローダー交換券」を持ってきてこう！　配布開始時間や、イベント開始時間の詳細については、各店舗で異なる可能性があるので、「ロード オブ ヴァーミリオン」公式サイトで事前にチェック!　http://www.square-enix.co.jp/lov/

ふぁん散歩がラジオ番組に出演決定!!

声優の「杉田智和」氏が、『LORD of VERMILION』にハマっているということで、なんと、氏のラジオ番組にふぁん散歩の二人（柴P&fan114）がゲスト出演することが決まったぞ！　本誌発売直後の7月2日（木）放送なので、聞き逃さないように!

「杉田智和のアニゲラ!ディドゥーーン」
出演者:杉田智和　メール：gera@joqr.net

7月4日(土)中国エリア開催

タイトーステーション広島本通店（元・広島GIGO）
広島県広島市中区本通3の5 本通ビル
電話：082（541）6345
営業時間：8：00～24：00（一部は10：00オープン）

7月25日(土)甲信越エリア開催

タイトーステーション松本店
長野県松本市平田東1の27の1
電話：0263（58）6231
営業時間：曜日によって変動

新バージョンに素早く対応せよ!

悠久の車輪~Eternal Wheel~ 4thエクスパンション 混沌の楔

■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス	■使用基板：TAITO Type X2	■稼働日：稼働中
■操作方法：レバー＋2ボタン＋カード	■ジャンル：オンライン対戦カードゲーム	

稼働中の新バージョン「混沌の楔」。今回はその変更点、追加要素、注目のカードと併せ、付録のプロモーションカード「音速で駆けるベルフラ」を紹介するぞ!

バランス調整

ついに稼動した『4thエクスパンション 混沌の楔』。各種情報を公開するので参考にしよう!

早速だが、まずはバランスの調整に関して。ユニットで大きな変更があったのは「鍛冶屋ゴブリン パルナス」のみ。これまで相当猛威をふるっていただけに妥当な調整か。効果範囲は、シーカーであれば撃破後にすぐ離脱すれば効果範囲から逃げられる。とはいえ、対キーパー戦では相変わらず十分な強さ。サイドデッキでの活用をメインにすれば、まだまだ活躍してくれる。

召喚獣は強力なものに調整が加えられた形に。とはいえ、潜在能力などには調整が入ってないので、それほど大きな弱体ではないので安心しよう。

カード名	変更箇所	変更点	補正
混沌の卵ジャックポット	召喚獣	召喚獣カスタマイズ補正率	↓
世界樹ユグドラシル	召喚獣	召喚獣カスタマイズ補正率	↓
闇夜の邪竜カオスドラグーン	召喚獣	召喚獣カスタマイズ補正率	↓
鍛冶ゴブリンパルナス	スキル	効果範囲縮小・ダメージ減少	↓
黒き魔竜騎兵隊プルナ	アビリティ	不具合を修正	―
調停するランキス	―		―
目覚める少女オリーヴ	スキル		―
偵察兵ボルタ	スキル		↑
シャイターン			

新召喚獣クリスタロス!

今回召喚獣が新たに追加された。基本的な性質はユグドラシルに似ているが、潜在能力がかなり特殊。一体だけとはいえ、敵を一撃でしとめる潜在能力は高レベルのユニットにとっても脅威だ。

召喚中は、敵全体に攻撃を行なうが、このときの攻撃力はユニットの召喚獣カスタマイズでユグドラシルほどの上昇が見込めない。しかし、その分最低値が高く、攻撃力を下げるユニットを使用しないかぎりは、そこそこの攻撃力で敵を攻撃してくれるので、いろいろなデッキで活用できるのだ。

カスタマイズが低目でも、このぐらいの攻撃力になってくれるのはうれしい点だ。

注目カードピックアップ

今回のカードで注目してほしいのが、「近衛長ピタダ」と、「幼竜王ハクラビ」の二人だ。どちらも、消費するAPでアビリティの効果そのものが変化するという特徴を持っている。

「ピタダ」は、AP3時に使用すると、自身が居るエリア半分全ての敵の攻撃力を下げる効果に変化する。味方の戦闘の支援として非常に便利。

「ハクラビ」は、AP4時に使用すると、なんと全エリアの味方の攻撃力を上げるという強力な効果に変化する。その分、コストが高く、どちらかといえばスペックもやや低目。撤退の危険性も考えると「未来を紡ぎしミルザム」あたりとの併用が安定だろう。

なお、どちらもAPがMAXになるとアビリティは変更できなくなるが、基本的にMAX時のほうが強力なので気にする必要は無いだろう。

悠久の車輪~Eternal Wheel~4thエクスパンション 混沌の楔 カードリスト

国家	カードNo.	ユニット	第二国家	カード名	COS	LV	HP	ATK	INT	AP	アビリティ名	アビリティ解説
アルカディア	ar045U	キーパー	-	騎士団の剣ヴァト	2	2	860	53	5	2	天使の卵の召喚	範囲内の味方アルカディアエレメンタルに「周囲味方ユニットの防御力上昇。一定時間毎に上昇数値増。」を付与。
	ar046SR	シーカー	-	黒熊の傭兵マリス	4	4	1268	64	4	4	黒熊の戦術	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの防御力上昇。その後、このアビリティの使用APを減らす。ただし、1を下回らない。
	ar047C	マスター	-	慈愛の歌い手ティサ	1	1	500	17	6	3	鎮静の歌	一定時間の間、範囲内のユニットの中からランダムに1体を選び、アビリティの無いユニットにする。
	ar048SR	キーパー	-	呪縛者カサンドラ公爵	4	3	1215	66	6	3	強制する呪縛	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、攻撃力と移動力を上げ、一定間隔でダメージを与える。
	ar049C	シーカー	-	鉄獅子の重鎮コリヴ	3	3	1062	55	5	4	大抜擢	復活していない味方ユニットの中からランダムに1体を選び、味方復活エリアの中心に復活させる。
グランガイア	gr041U	シーカー	-	孤高の獣騎兵隊ピンガー	2	2	830	46	4	2	孤軍奮闘	一定時間の間、このユニットの攻撃力上昇。味方召喚士のMPが2未満の場合、上昇数値を増やす。
	gr042SR	シーカー	-	すーぱーちびぴゅーた	4	4	1268	52	7	3	バージョンアップ	範囲内の敵ユニットにダメージを与える。このアビリティの使用回数に応じて与えるダメージを増やす。
	gr043R	キーパー	-	鈍重ゴブリン　グラド	3	3	1099	65	4	2	圧倒する怪力	このアビリティは1MP使用する。一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げる。
	gr044C	キーパー	-	氷拳ゴブリン　ヘームス	4	1	929	57	5	2	機械巨人の召喚	範囲内の味方グランガイアのエレメンタルに。「周囲の味方ユニットの攻撃力上昇。一定時間毎に上昇数値増。」を付与。
	gr045C	マスター	-	雷雲を操る巫女タウルス	3	3	1025	38	5	3	雷光の導き	一定時間、範囲内敵ユニットからランダムに1体選出、該当ユニットの向きに強制移動させる。これは天候が雨の時のみ使用可。
シルヴァランド	si042C	マスター	-	紅き戦場のクフェア	3	3	1025	36	6	3	花園の癒し	一定時間、範囲内の攻撃力50未満の味方ユニットのHPを徐々に回復。その後このアビリティの使用AP減。ただし1を下回らない。
	si043C	マスター	-	祈りの原のカメリア	3	1	740	29	4	2	溢れる精気	一定時間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び「効果終了時にこのユニットがエリアにいる場合、APを回復する。」
	si044U	キーパー	-	鋭爪のオプス	3	3	1099	54	7	2	念気収束	一定時間、このユニットの攻撃力と防御力を上げ、HPを徐々に回復する。
	si045C	シーカー	-	白き髭のユーバト	1	1	520	28	5	3	的確な撤退戦術	範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び「このユニットは1度だけ、戦闘不能状態になってもAPを失わない。」を付与。
	si046SR	キーパー	スケールギルド	森を護るザンダー	4	4	1311	78	4	3	少年戦士の決意	一定時間、範囲内味方ユニットの攻撃と防御を上昇。効果終了時に対象全ユニットがエリアにいる場合、このユニットのAPを回復。
スケールギルド	sc041C	キーパー	-	紅海の財務官オージ	4	4	1311	68	6	3	黒字決算	一定時間、範囲内味方ユニットの移動力を上げる。このアビリティの使用回数に応じてこのユニットのアビリティの範囲を拡大。
	sc042U	シーカー	-	近衛長ピタダ	2	2	830	46	4	2~3	鉄槌の守り	一定時間、範囲内敵ユニットの中からランダムに1体を選び、攻撃力減少。使用APが3の場合、範囲内全敵ユニットの攻撃力減少。
	sc043C	キーパー	-	深海の番人ジデラゾート	1	1	540	33	5		無し	無し
	sc044R	マスター	-	操舵士クロア	4	4	1225	38	7	4	十字砲火隊形	一定時間、味方マスターに「このユニットの攻撃によってダメージを受けている敵ユニットの防御力と移動力を減少。」を付与。
	sc045C	マスター	アルカディア	防衛隊長タンジェリーナ	4	3	1125	43	5	3	緊急出動要請	味方召喚ゲージを増やす。味方エレメンタルの数に応じて上げる数値を増やす。
バハムートロア	ba042C	マスター	グランガイア	砂塵の舞姫ヴェスト	2	2	800	32	5	2	大砂塵の舞	一定時間、範囲内のユニットはアビリティの対象にならない。
	ba043C	マスター	-	神秘の舞姫ミラ	4	4	1225	41	6	4	天罰の舞	一定時間、このユニットは「敵召喚士に一定間隔でダメージを与える。一定時間ごとに与えるダメージを増やす。」を付与。
	ba044R	シーカー	-	戦場を切り裂くレスター	3	3	1062	55	5	3	教導の使命	一定時間、範囲内味方ユニットの攻撃力と移動力を上げる。味方召喚士が受けているダメージに応じて上昇数値を増やす。
	ba045C	キーパー	-	掃除屋アルディ	1	1	540	34	4	2	補給路の遮断	一定時間、範囲内敵ユニットの中からランダムに1体を選び、以下の能力を与える。「このユニットはHPとAPが回復しない。」
	ba046U	シーカー	-	幼竜王ハクラビ	4	2	1040	51	6	3~4	幼き王の宣誓	一定時間、このユニットの攻撃力を上げる。使用APが4の場合、味方ユニットの攻撃力を上げる。
ネクロポリス	ne041R	マスター	-	奪い去るルバナム	4	4	1225	41	6	4	略奪の作法	一定時間、範囲内敵ユニットの攻撃力と移動力を減少。その後、このアビリティの使用APを減らす。ただし、1を下回らない。
	ne042U	キーパー	-	教育するロベージ	2	2	860	54	4	2	破壊的教育方針	一定時間、このユニットの攻撃力と防御力を上昇、効果終了時にこのユニットは戦闘不能状態になる。
	ne043C	シーカー	-	戦闘用メイド　トロネラ	3	1	770	48	5	-	無し	無し
	ne044C	シーカー	-	戦闘用メイド　ミルラ	4	4	1268	56	6	5	乱れ飛ぶ凶弾	敵ユニットの中からランダムに1体を選び、戦闘不能状態にする。
	ne045C	マスター	-	探求するジョルジ	2	2	800	34	4	2	禁忌の呪物	一定時間、範囲内敵ユニットの中からランダムに1体を選び、防御力減少。このアビリティの使用回数に応じて減少数値を増やす。

その他の変更点・追加要素　●新シナリオ「混沌の楔」が追加。●メインスクリーンが視点変更され、俯瞰視点に。●3rdまでに登場した同一名のカードが追加されたが、同一名のカードは重複登録NG。●称号追加。●プレイスクリーン上で相手の召喚ゲージがMAXになった際、エフェクトが表示されて判別可能に。●ポイントランキングのルールが変更。●各勢力5枚ずつ、枠の柄が変更されたEXカードが追加。能力などの変更は無い。

イラスト：今井神

敵主力のアビリティを封殺せよ!

今号の付録であるプロモーションカード「音速で駆けるベルフラ」。アビリティは範囲内の敵がアビリティを使用したときにそれを無効化するというもの。基本スペックはATK55とシルヴァランドのLV3シーカーとしては最高の数値を誇る。

このカードは、接近戦で強力なアビリティを使える相手に対して特に力を発揮する。強力なダメージアビリティを使う「葬儀屋ゴブリン ツェ」、近づいてきた敵を追い払う「物を量りし アダラ」や、自己を強化する「褐色の剣 レマン」などのアビリティを無効化しつつ倒しに掛かれるのはのはありがたい。とはいえ、本人がそこまで戦闘に関して特化しているわけではないので、マスターなどで援護して戦わせたい。

サンプルデッキA

シルヴァランドの主力デッキに組み込んだ形がこれ。「白銀樹の管理人 ディアレリア」のエンチャントの効果を受けつつ戦うのが理想の流れ。

ベルフラが敵主力に張り付くことで、そのアビリティを抑えつつ戦えるので、エンチャントの効果で戦闘を有利に進めやすいのがポイント。さらに、「鋼の鬣 ベンデ」と「幸運の児 ナンティ」のアビリティで戦闘能力の底上げをすることで、「ベルフラ」をサポートしよう。

「ベンデ」の効果はそれほど大きなものではないが、エンチャントの効果と合わせればなかなか信頼できる強さになる。

名称	タイプ	Lv	COS	ATK
金の目のアスター	シーカー	3	3	51
音速で駆けるベルフラ	シーカー	3	3	55
幸運の児ナンティ	シーカー	1	1	29
白銀樹の管理人ディアレリア	マスター	2	3	34
鋼の鬣のベンデ	キーパー	1	1	34

サンプルデッキB

「ベルフラ」は自身を強化できないので、アビリティで味方を強化する「宮廷魔術師 ジャービ」を加え、さらに、カウンター系のアビリティを使用できる「土護りの パフィオ」で敵のアビリティの封殺を狙った形。戦闘面での能力不足は強力な自己強化を使える「孤高の獣騎兵隊 ビンガー」と、ダメージを与えるアビリティが強力な「矢を放つ カウス」でカバーする。二人のマスターを左右に展開して援護しつつ戦線を上げよう。

「ジャービ」のアビリティで「ベルフラ」を強化し、敵のアビリティを封じつつその撃破を狙う。「ジャービ」自身の援護も強力だ。

名称	タイプ	Lv	COS	ATK
音速で駆けるベルフラ	シーカー	3	3	55
孤高の獣騎兵隊ビンガー	シーカー	2	2	46
宮廷魔術師ジャービ	マスター	2	4	35
土護りのパフィオ	マスター	2	2	32
矢を放つ カウス	キーパー	1	1	33

ELEVATOR ACTION DEATH PARADE

往年の名作アクションが装いも新たに再臨!

エレベーターアクション デスパレード

■メーカー タイトー　■使用基板 TAITO Type X2　■稼働日 2009年秋稼働予定
■操作方法 ガンコントローラー　■ジャンル アトラクション型ガンシューティング

AOU2009会場において、来場者から熱い注目を集めていた新作ガンシューティングがついにお目見え。特命を受けた極秘エージェントとなって、ギミック満載の敵地で奪還作戦を遂行せよ!!

未体験ゾーンの興奮が味わえるガンシューティングの新機軸

「P01細胞」と呼ばれる生態研究所の極秘データが、軍の研究施設から外部組織へと漏洩していたことが発覚。世界的な脅威とも成りかねない緊急を要する事態の収拾とデータ奪還のため、CDIメンバーであるザックとイリーナの二人は、敵対関係にある外部組織へと潜入を果たすのだったが……。

昭和のアーケードシーンを代表する名作アクション『エレベーターアクション』が、臨場感も満点なアトラクション要素を取り入れたアクション×ガンシューティングへと生まれ変わって登場！　その最大の特徴ともいえるのが、筐体前面に設置された開閉型の「アトラクションドア」機構。これらがゲーム進行に応じて開閉することで、まさに息つく暇も与えないスリリングなイベントが目白押し!?　さらに二人同時プレイも可能な本作では、プレイヤーの腕前に合わせたフロア難易度を分岐点で選べる親切設計。生粋のガンシューターはもちろんのこと、体験したことの無い緊張感に溢れたプレイ感覚を誰でも気軽に楽しめること請け合いだ!!

目の前のドアが開いたと思ったら……、いきなりモンスター出現!?　緊張感あるイベントが盛りだくさんだぞ!

選択フロアに応じて難易度も大幅に変化。ギャラリー用の外部モニターも完備している。

「eb!TV」にて無料放映中!
オリジナルトレーラー配信!
YouTube内の「eb!TV」チャンネルは基本無料ですが、通信費などは視聴者の負担となりますのであらかじめご了承ください。

http://www.youtube.com/ebtv

そのドアが開かれる時
物語は動き始める。

何者にも断ち切れぬ絆で東京大事変を生き延びろ!

デモンブライド

■メーカー：エクサム　■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）　■稼働日：7月16日予定
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン　■ジャンル：2D対戦格闘ゲーム

稼働が目前に迫った「デモンブライド」。今回は、本作を盛り上げるゲームシステムの数々に注目してみた。来るべき闘いの日に備え、これらのシステムがどのように活用できるか考えておこう。

愛、信念、狂気……それぞれの闘いが今、始まる!!

天使や悪魔の力を得た、契約者たちの闘いを描いた本作。尖りに尖った個性を持つキャラクターたちが繰り出す必殺技の数々は、今までの格闘ゲームの常識を覆すものばかりだ。

本作のだいご味の一つが、射撃ボタンを押すことによって発生する、各キャラ固有の飛び道具。シンプルに相手に向かって直進していく弾もあれば、相手に向かって誘導する弾や、画面上に停滞して相手の行動を制限したりする設置技など、多彩な技が画面狭しと飛び交う。さらに、コマンド入力と射撃ボタンを組み合わせることで出せる、強力なブライド必殺技も多数存在しているぞ。

ブライドゲージが闘いのカギを握る!

射撃やブライド必殺技などは、画面下にある水色のゲージ「ブライドゲージ」を消費する。時間とともに回復するのが特徴だ。

射撃系の攻撃にはダッシュを合わせろ!

Dボタンで出せるダッシュはブライドゲージを消費するが、射撃系の技を無効化しつつ移動できる。射撃にはダッシュ、ダッシュに対しては打撃技を出しておく、といった読み合いが発生しそうだ。

愛が深まればブライドの能力がアップ!?

ブライドの力を伴うアクションを使うことによって、体力ゲージの横にあるエンゲージレベルが上昇していく。このレベルはキャラクターとブライドの相性を現しており、レベルの上昇に応じて、射撃やブライド必殺技が強力になるぞ。

エンゲージレベルが上昇すれば、とてつもない性能を発揮する技も存在する。

格闘ゲーマーでもやりごたえ十分!!

闘いを彩るゲームシステム群

ボタンを押すだけで派手な飛び道具などを繰り出せる本作だが、格闘ゲーム好きも納得の奥深いシステムも多数用意されている。

画面下部の緑色のゲージ「フォースゲージ」を使うことで、必殺技の強化版に当たるEX必殺技や、ガードから反撃に転じるカウンターなどを繰り出せる。また、Dボタンのダッシュは通常技や射撃をキャンセルして出せるため、うまく使えば間断無い連続攻撃や連係を作り出せるぞ。

また、本作のウリのひとつであるエンゲージクライマックスは、エンゲージレベルが最大のときのみ発動でき、発動後は高威力のクライマックス超必殺技を発動できる。最終ラウンドでは気が抜けない闘いが繰り広げられそうだ。

◀超必殺技のために温存するか、EX必殺技を小出しに使うか。駆け引きが熱い!

▶エンゲージクライマックス中の超必殺技の演出は必見。絆の深さを見せ付けよう!

格ゲー初心者でも安心!!

シンプルモード

本作では、操作方法をノーマルモードとシンプルモードの2種類から選択可能。ノーマルモードはコマンド入力を主とした一般的な格闘ゲームの操作方法だが、シンプルモードではAボタンが通常技ボタン、Bボタンが必殺技ボタンに変化。A連打だけでコンビネーションが出せたり、レバー＋Bボタンで必殺技、AB同時押しで超必殺技を繰り出せるのだ。

一見難しそうな長い連続技も、シンプルモードならAボタン連打〜レバー＋Bボタンなど、簡単な入力でOKなのだ。

※P120に全技コマンド表を掲載しています。

イカサマ上等！ 今度の部活は麻雀で勝負だ！

ひぐらしの哭く頃に 雀

■メーカー：AQインタラクティブ ■使用基板：SYSTEM BOARDY2 ■稼働日：2009年7月15日
■操作方法：麻雀コンパネ対応予定 ■ジャンル：ドラマティック麻雀

人気シリーズ「ひぐらしのなく頃に」が麻雀ゲームとしてアーケードに登場。おなじみのキャラたちを相手に、なんでもありのイカサマ麻雀で勝利を収めるのだ!!

『ひぐらしのなく頃に』が麻雀ゲームになってしまった！

原作は同人作品としてスタートしたが、これが驚異的な人気を得てコンシューマー化、アニメ化と展開、そして今回ついにアーケードゲームへの進出となった。その気になるゲームジャンルは、まさかの麻雀ゲーム。

『ひぐらし』のキャラが集まったら平和な普通の麻雀になるはずもなく、ツミコミ、リーチツモ、ロン無効など、イカサマを駆使して殺るか殺られるかの二人打ち麻雀となっている。

対戦相手のキャラに麻雀で勝てば、二人打ち麻雀伝統のご褒美タイムに突入し、コスプレ姿を拝むことができる。魅音やレナのあんな姿、梨花ちゃまと沙都子の萌え萌えな衣装を見るためにも、もうこれはイカサマを駆使して麻雀に勝つしかない！

◀オーソドックスな勝ち抜きモードのほかに、好きな相手と東南戦を楽しむモードもあるぞ

▶こちらがツモっても「嘘だっ!!」と、一蹴されそうなレナの迫力。原作の恐怖が蘇る……

◀派手な演出でワザの使用を盛り上げる。正々堂々とイカサマを駆使しよう。

なめらかなアニメーション＆ボイスも充実！

本作のアニメーションはワザを駆使するシーンをなめらかな動きで盛り上げてくれる。さらに、牌を積もる動作や待機中のまばたきなど、途切れることのない一連の動きにも注目だ。

また、キャラがよくしゃべるのも特徴、アニメ版と同じ声優さんの起用なのでファンも納得の出来！

おもちかえり～

新規キャラデザインでゲームを盛り上げる！

シリーズのイメージを残しつつ麻雀シーンにあったキャラクターデザインを、実績豊富の人気アニメーター嘉手苅睦（かでかる ちかし）が担当!!

クールになれ！

前原圭一
（CV:保志総一朗）

本作の主人公であり、プレイヤーのキャラとなる。頭の回転が早く話術に長けているため、「口先の魔術師」との異名を持っている。
ほかにも「萌えの伝道師」と呼ばれることもあり、コスプレに対する熱い思いを同性に熱弁し、相手に感動の衝撃を与えて慕われる。

竜宮レナ
（CV:中原麻衣）

圭一と同級生の女の子でかわいいものに目がない。普段は優しいが怒らせると非常に怖い。

古手梨花
（CV:田村ゆかり）

圭一の下級生。かわいい見た目で周囲を和ませるが、ときおり非情な言葉を発することがある。

北条沙都子
（CV:かないみか）

圭一の下級生で「～ですわ」といったお嬢様言葉を話す。トラップの達人といった一面もある。

園崎魅音
（CV:雪野五月）

園崎詩音の双子の姉。アクティブな性格で、部活のリーダーとしてムードメーカーになっている。

園崎詩音
（CV:雪野五月）

魅音の双子の妹。魅音に比べるとお嬢様風の外見だが、実はだいぶしたたかな性格の持ち主。

早くもプライズが登場!!

7月下旬登場／竜宮レナ・園崎魅音
（※魅音のみ麻雀牌もついています!）
／全長約17cm、台座付

供養なんてできなさそうな一族が、頂点目指してお祭り騒ぎ!!

豪血寺一族 先祖供養

■メーカー：アトラス	■使用基板　TAITO Type X	■稼働日　2009年7月上旬
■操作方法　8方向レバー＋4ボタン	■ジャンル　2D対戦格闘	

今までの格闘ゲームにはないスピード感がウリの「豪血寺一族　先祖供養」。今回は本作ならではの「立ち回り」について紹介するぞ。なお、コマンドリストは121ページに掲載。

一瞬たりとも気が抜けない スピーディな攻防を楽しめ!!

スピーディな小ジャンプを使った攻めが醍醐味の本作。攻められた側は、対空技を出すほかに、空中ガードや空中投げで切り返すという対抗策をとることで攻守の入れ替えを狙うことになる。相手の攻撃に耐えながら攻撃を繰り出す「ごっつい攻撃」や、無敵時間のある前転や後転も切り返し手段としては有効だ。攻める側も守る側も、腕の魅せどころが満載のゲームに仕上がっているぞ。

◀空中投げは全キャラ共通の優秀な対空手段。この低さでもつかめるぞ！

アーマー判定のあるごっつい攻撃で 勝負をひっくり返すのだ!!

相手の攻撃に耐えながら打撃を繰り出すごっつい攻撃。ガードされてしまったり、空振りしてしまったときも技の隙はそれほど大きくないが、ガードゲージが大幅に減少してしまうため、むやみに使ってしまうとその後の攻めでガードを崩されてしまう。ここぞというところで使うのだ。

◀相手が攻め込んで近づいてきたところが狙いどころになるごっつい攻撃。

▶ヒット時は相手を追撃可能な状態で吹き飛ばすため、見返りは大きい。

ライターよるよるの ここに注目!!

スピーディなダッシュとジャンプ攻撃を軸にした目まぐるしい攻防は従来の格闘ゲームには無い新感覚の面白さ。空中戦をいかに制するかが本作の勝負のポイントの一つで、激しい空中からの攻めを昇りジャンプ攻撃からの連続技や空中投げで切り返したときのしてやったり感といったらもう！　切り返された側も思わず「うまい」と相手のことを褒めてしまいそうになるはず。そんな一見高度に見える攻防が、簡単な操作で遊べるのがこのゲームの魅力でもある。操作のレスポンスも良く、連続技も簡単なものからマニアックなものまでそろっており、システム面も充実。気軽に遊ぶもよし、がっつりやり込むもよし、超・個性豊かなキャラクターを動かしてお祭りバトルを楽しもうではありませんか。

新たな魔導世界へと旅立てる日は……意外と近い?

アヴァロンの鍵 ONLINE

■メーカー：GPコアエッジ／ゲームポット／セガ	■使用基板　家庭用PC	■稼働日　2009年開始予定
■操作方法　キーボード＋マウス	■ジャンル　リアルタイムオンラインボードゲーム	■ネットワークシステム　インターネット

長きに渡る沈黙を破って、いよいよ「ONLINE」の一大プロジェクトが本格始動！　まずは公式サイトの応募方法をしっかりと読んで、αテストに参加する意気込みをアピールするべしっ!?

※画面は開発中のものです。

αテスト実行委員会からアルカディア読者のプレイヤーに向けて『アヴァロンの鍵ONLINE』版のαテスト実行委員を限定募集!?

昨年末に横浜で開催されたゲームポッドフェスタ2008会場において、『ONLINE』が制作発表されてから約7カ月が経過。2009年度中のサービス開始と告知されていただけに、最新情報が途絶えてヤキモキしていたファンも多いと思う。そんな本誌の鍵っ子たちに朗報！　なんと公式サイトにて、本誌の読者限定でαテストの二次募集実施が決定されたのだ。

ちなみに「αテストってなに？」といった読者へ簡単に説明しておくと、アーケードのロケテスト(≒βテスト)よりも前段階のソフト＆ハードチェックがαテスト。つまりは開発途中のバージョンをテストプレイして、その問題点を検証する協力者の一般募集と考えてもらえればOK！　『アヴァロンの鍵』への愛さえあれば、年齢性別ともに不問で参加可能だぞ!!

『アヴァロンの鍵 ONLINE』 αテスト2次願書受付開始

■募集期間:7月1日～9日／募集人数:50名

合言葉は……

「魔導の世界へようこそ!」

公式サイトの願書受付ページで、参加の意気込みを書く「コメントの冒頭に合言葉」を忘れず書き込んでください。

受付はコチラ http://www.avalon-online.jp/

意気込みの内容が選考対象となるので要注意。αテスト実行委員に選考されたプレイヤーは、皆勤賞だと開発スタッフとして名を残せるぞ！

みんなで一緒に作り上げていこう!

「ラジルギ」がパワーアップして帰ってきた!!

ラジルギノア

名作シューティングが2P同時プレイ可能となって帰ってきたぞっ!

■メーカー：[illegible]マイルストーン ■使用基板：NAOMI ■稼働日：[illegible]
■操作方法：レバー＋3ボタン ■ジャンル：スクロールシューティング

前作のラスボス『三島ルキ』が使用可能!!

基本的なシステムは前作の『ラジルギ』とあまり変わらないので前作のファンはプレイしやすいだろう。今作の最大のウリは何といっても二人同時プレイが可能になった点だ。このモードではお互いの自機が近づいた状態で停止するとショットの威力がアップする上、アブゾネットゲージが自動的に増加するというシステムだ。協力し合ってプレイするのに向いているぞ。また、もう一つの変更点として前作で弾を防いでくれた「シールド」が廃止されたことが挙げられる。その点に注意してハイスコアを目指せ！

縦画面から横画面へと変更されたが、ゲージ類が左右に入ることにより狭くは感じないぞ。

二人同時プレイで楽しさ倍増。マイルストーンシューティングでは初の試みなのだ。

協力して黒タダヨを退治するでごじゃる!

前作の主人公・守草シズルと前作のラスボスだった三島ルキ。どっちもかわいいぞ!……タダヨも眼鏡を外せばかわいいに違いない!!

遊びの幅が広がって、面白さパワーアップ!

HORSERIDERS2

カード競馬シミュレーションゲーム「HORSERIDERS2」が7月に稼働!

■メーカー：KONAMI ■使用基板：— ■稼働日：[illegible]
■操作方法：[illegible] ■ジャンル：[illegible]

「HORSERIDERS ポイント」の導入で駆け引きが深くなった!

「HORSERIDERS ポイント」はレースの出走、調教、馬券ゲームを実施する際に使用する。ゲームスタート時に一定数のポイントを取得できる。このポイントの導入で、特定の競走馬にポイントを集中して、能力の向上を早めることができたり、ゲーム性に深みが増したぞ。

調教の内容によって消費するポイントは違う。競走馬の能力、自分の所持ポイント数を考慮してゲームを進めよう。

血統配合でオリジナルの競走馬を生産!

本作の最大の追加要素は血統配合による、オリジナルの競走馬を作れることだ。ホースカードを登録している競走馬から種牡馬と繁殖牝馬を選択して、オリジナルの馬を1頭生産できる。生産した馬はデジタルホースカードとして登録され、育成、出走ゲームで使用可能だ。

ジョッキー、調教師に加えてブリーダーとしての遊び方が増えて、楽しみ方が増したぞ。

2008年夏までの名馬を網羅!

前作以上の競走馬のクオリティを向上し、デザインを一新。また、新たなレアリティとして、「エクセレントカード」、「プレシャスカード」、「インペリアルカード」が追加されたぞ。

てあたりしだいゲームリスト

夏休みの時期に多くの新作が続々稼働予定！ 今年の夏は新作ラッシュで熱い夏になりそうだ。気になるタイトルの稼働日は要チェック！

タイトル	メーカー	ジャンル
●6月稼働予定タイトル		
DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live	セガ	競走馬育成SLG
ラジルギ ノア	マイルストーン	シューティング
シメンソカス	メルヘンブレーカー	パズル
●7月稼働予定タイトル		
トラブル☆ウィッチーズAC～アマルガムの娘たち～	タイトー／冒険企画局	シューティング
ひぐらしの哭く頃に 雀	AQインタラクティブ	ドラマティック麻雀
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	2D対戦格闘ゲーム
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
豪血寺一族 先祖供養	アトラス	2D対戦格闘ゲーム
太鼓の達人12ドーン!と増量版	バンダイナムコゲームス	音楽ゲーム
ぶろっくぴーぽー	セガ	リアルブロック・ビデオゲーム
ホーンテッド ミュージアム	タイトー	シアター型ガンシューティング
ミュージックガンガン	タイトー	音シュー
ザ☆ビシバシ	KONAMI	バラエティゲーム
ホースライダーズ2	KONAMI	競馬カードゲーム
●8月稼働予定タイトル		
jubeat ripples	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
●9月稼働予定タイトル		
ボーダーブレイク	セガ	ネットワークロボットウォーズ

タイトル	メーカー	ジャンル
●2009年稼働予定タイトル		
[NEW]TANK!TANK!TANK! タンクタンクタンク	バンダイナムコゲームス	体感型バトルパーティゲーム
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
[NEW]beatmania IIDX 17 SIRIUS	KONAMI	DJシミュレーションゲーム
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘
バラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
サイバーダイバー	タイトー	ネットワークMMO型FPS
シャイニング・フォース クロス	セガ	ネットワーク協力型アクションRPG
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
上海	SUCCESS	パズルゲーム
[NEW]メタルギア アーケード	KONAMI	FPS
●稼働日未定タイトル		
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション

ダービーオーナーズクラブ

DOC九州最強決定戦!?

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0

楽市楽座杯 結果発表!! 楽市楽座

DOC九州最強決定戦!? 『ダービーオーナーズクラブ2008』楽市楽座杯開催結果!!

大会概要

九州各地の楽市楽座９店舗にて予選会を実施。（各店舗参加枠16名。）
各店舗１～２名を楽市街道箱崎店の決勝大会へ招待。
決勝大会は各予選を勝ち抜いた精鋭16名にて競われる。

決勝の舞台

楽市街道箱崎店

福岡県福岡市東区
箱崎5丁目1番8号3F
092-642-0761

福岡市地下鉄箱崎九大前駅より徒歩1分。また駐車場も540台の収容が可能。

予選大会結果

九州内の楽市楽座9店舗にて開催された本大会の予選大会!!
栄誉ある予選通過者は以下の16名だ!!

予選店舗名	順位	オーナーネーム	本拠地	予選店舗名	順位	オーナーネーム	本拠地
楽市街道箱崎店	1位	モロゾフ	北九州	楽市楽座くりえいと宗像店	1位	タキザワ	福岡
	2位	ムクムク	福岡	楽市楽座210久留米店	1位	パシリ	熊本
楽市楽座210トリアス店	1位	CIMA	福岡		2位	オカ	熊本
	2位	BANDY	福岡	楽市街道くるめ店	1位	クロノス	熊本
楽市楽座砂津店	1位	のの	行橋		2位	オンザ	熊本
	2位	クロサール	下関	楽市楽座熊本店	1位	モコ	熊本
楽市楽座黒崎店	1位	PZアリスト	福岡		2位	ヴェルグ	大牟田
	2位	シュウ☆渦☆先逃	北九州	楽市楽座303佐賀大和店	1位	デュークトウゴウ	福岡

大会ポイントルール

着順	獲得ポイント	着順	獲得ポイント
1着	10point	5着	3point
2着	7point	6着	2point
3着	5point	7着	1point
4着	4point	8着	0point

◀スタート前の息詰まる瞬間とそれを見守るギャラリー。

決勝大会リポート

全10レースにて競われる決勝大会であるが、決勝予選Aブロックは早々と、「モロゾフ」氏、「タキザワ」氏、「クロノス」氏が決勝最終ブロックにコマを進めることが確定し、残り１枠の切符を賭けて争う戦いとなった。

決勝予選Bブロックは「シュウ☆渦☆先逃」氏が圧倒的な大差で１位通過。2位の「オカ」氏も3位以降に大差をつけての決勝最終ブロック進出となり、予選Bブロック両名の優勝への期待が高まった。

決勝最終ブロックでは、後半怒涛の追い上げを見せ１位に迫った「シュウ☆渦☆先逃」氏であったが、序盤から安定した走りを見せていた熊本のエース「クロノス」氏を抜けずに、そのまま「クロノス」氏が見事優勝を勝ち取った。

結果を通してどのブロックにもいえることだが、得意レースで多く１着を取ったプレイヤーのポイントが高くなり、逆につねに上位に食い込んだとしても１着を取れないプレイヤーはポイントが伸び悩んだ。今回のように１着に大きなポイントが入り２着との差をつけられるルールにおいては、上位をキープするより、特に得意レースをしっかりと取ることがキーポイントだったといえる。

▶九州の猛者、決勝進出者16名による記念撮影風景。

決勝上位3名（全8名中）のポイント推移

エントリーネーム	第1R	第2R	第3R	第4R	第5R	第6R	第7R	第8R	第9R	最終R	最終結果	平均着順／1着回数
クロノス	6着	1着	1着	2着	1着	1着	8着	2着	6着	2着	トータル	3着
レース毎合計ポイント	2	12	22	29	39	49	49	56	58	65	65	4回
シュウ☆渦☆先逃	1着	7着	6着	3着	2着	5着	1着	1着	2着	7着	トータル	3.5着
レース毎合計ポイント	10	11	13	18	25	28	38	48	55	56	56	3回
タキザワ	2着	2着	2着	5着	5着	6着	5着	3着	3着	3着	トータル	3.6着
レース毎合計ポイント	7	14	21	24	27	29	32	37	42	47	47	0回

大会優勝者

優勝者
「クロノス」氏
（予選店舗:楽市楽座熊本店）

――どのような意気込みで決勝に望まれましたか？
(肉)の意地を見せるつもりで挑みました。
――予選、決勝併せて1番危なかった場面は？
全体的に枠が外気味だったので、全レース危なかったです。
――今回の楽市杯についてどう思われますか？
第2回を楽しみにしています。
――最後に一言
コイヨッ!!

準優勝者
「シュウ☆渦☆先逃」氏
（予選店舗:楽市楽座黒崎店）

――どのような意気込みで決勝に望まれましたか？
『渦』の意地を見せようと意気込んで来ました。
――今回の楽市杯についてどう思われますか？
店員さんが1番白熱していました（爆）
――最後に一言
コイヨ！

主催者コメント

複数の店舗を又にかけた大会という初の試みでしたが、お客様の協力もあり、無事に終えることができました。
実際の大会ですが、予選においても、決勝においても最後のレースまで1位が分からないという白熱した試合展開で実況にも熱が入りました。
そして、「クロノス」氏優勝おめでとうございます!!
最後に、お忙しい中、多数のご参加ありがとうございました。

今後も楽市楽座にご期待ください!!

大会開催店舗

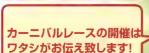
店舗	住所・電話	店舗	住所・電話
楽市楽座210久留米店	福岡県久留米市東合川2－2－1 0942-43-2100	楽市楽座熊本店	熊本県熊本市十禅寺2丁目8番2号　食遊楽園内 096-322-6676
楽市楽座くりえいと宗像店	福岡県宗像市くりえいと1丁目4番4号 0940-35-6644	楽市街道くるめ店	福岡県久留米市新合川二丁目7番10号　久留米ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄﾋﾞﾙ内 0942-41-1450
楽市楽座210トリアス店	福岡県糟屋郡久山町大字山田990 092-976-3421	楽市楽座黒崎店	福岡県北九州市八幡西区桜ヶ丘町1番3号 093-621-4800
楽市楽座砂津店	福岡県北九州市小倉北区砂津3丁目1－1ﾁｬﾁｬﾀｳﾝ小倉B棟3階 093-531-2236	楽市楽座303佐賀大和店	佐賀県佐賀市大和町尼寺2965番地 0952-62-8606

DOC2009好評稼働中!!

新要素満載

『DOC』の最新バージョン『DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live』が絶賛稼働中です。今回は従来のオーナー様方にはより楽しく、初めてのオーナーにはより優しい新要素が満載です。特に今回の親切設計は新規のオーナー様には力強い味方となっており、育成やレースシーンなどで的確なサポートとなるでしょう。プライスレスなオーナー生活があなたを待っています!!

◀新たな「1人用」モードが追加。若い馬でも安心して育てられるぞ。

▶「1人用」モードには最上級レースの「全国交流GI」が用意されている。

カーニバルレース

新モードの「カーニバルレース」とは、メインモニターで時折開催される、特典が満載のとってもお得な対人レースです。レースに勝つとレースの獲得賞金、オーナーポイントが1.5倍!!　さらに参加者全員に「朝鮮ニンジン」がプレゼントされます。「1人用」モードで遊んでいても開催時期が近づいてきたらウマコがアナウンスしてくれるので、ぜひ参加してみよう!!

参加者全員に「朝鮮ニンジン」がもらえるありがたいモード。

カーニバルレースの開催はワタシがお伝え致します!

いろいろプラス!!

『2009』ではさまざまな要素が追加されている。特に新毛色は収集意欲をかき立ててくれるぞ!

新競馬場もプラス!

特殊毛もプラス!

「DOC2009」追加情報　『SPモード』従来の「GIモード」がよりパワーアップし店舗イベント(大会)もよりエキサイティングに!　今バージョンの「2009」から、店舗スタッフがレースプログラムを自由に設定できるようになりました。これにより店舗ごとに、個性的なレースプログラムの大会やイベントを開催することが可能に!　店舗をまわって開催レースをチェックしてみよう!!

今月は、『pop'n music』入門講座と、ついに姿を現したⅡDX最新作『beatmania ⅡDX 17 SIRIUS』のロケテストリポートをお届け。

pop'n musicを遊んでみよう!

pop'n music(ポップン)はシンプルな操作性で手軽に遊べるのが魅力的なゲーム! ここでは遊び方について紹介するぞ。

ポップンってどんなゲーム?

『ポップン』の遊び方はとっても簡単。画面の上から降ってくる丸くてカワイイ「ポップ君」を、画面の下にある赤いラインに重なったら色に対応しているボタンを押すだけ! ボタンを押すと音が鳴るので、後ろで流れている音楽に合わせてボタンをたたけば曲が演奏できるのだ。曲に合わせてうまくボタンを押していくと、画面下にあるグルーブゲージがたまり、曲終了時にゲージが赤い部分まで到達していればクリアとなる。なお、ボタンを押すタイミングが早かったり、間違った色のボタンを押してしまうとミスとなり、ゲージが減少してしまうので気をつけよう。

初めてプレイする人は難度の低い"エンジョイモード"を選んでゲームに慣れるところから始めよう。

赤いラインでうまく押せればGREAT判定が出る。これを維持できるように頑張れば良い成績を残せるぞ。

プレイする前に覚えておこう!

ゲームのルールが分かったら早速レッツプレイ! 左のプレイチャートで"基本的なゲームの流れを紹介していくぞ。

ゲームの流れ

- お金を入れる
- e-AMUSEMENT PASSを入れる ※無くても遊べるよ!
- 赤ボタンでゲームスタート!
- Check!1 モードセレクト
- ボタン数を選ぶ
- 曲を選ぶ
- Check!2 オプションの調整
- Check!3 曲を演奏
- リザルト画面
- ゲーム終了

Check!1 まずはエンジョイモードを選ぼう!

ゲームスタート後、すぐに選ぶことになるのがモードセレクト。初めてプレイした人は迷わず"エンジョイモード"を選択しよう。簡単な譜面で、どこの音を弾いているのか分かりやすいので、音楽を奏でるBEMANIシリーズ特有の面白さがすぐに分かるはず。また、プレイできる曲は聴いたことがあるような曲ばかり。1ステージ目ではゲームオーバーにならないので、好きな曲をプレイしよう。

"エンジョイモード"の選択画面はこの通り。アニメの主題歌や有名アーティストの曲が出迎えてくれるぞ。

モード選択後は5ボタンか9ボタンを選択できる。最初は5ボタンか友達と二人で9ボタンがオススメ。

Check!2 "チャレンジモード"ではオプションの設定を忘れずに!

オプションは曲選択後、黄色ボタンを二つ同時に押すとメニューが出てくる。

HI-SPEEDを付けると……

見やすい譜面に!

オプションの中で特に重要なのはHI-SPEED。メニューを開いて青ボタンを押せば設定できるので、BPMが遅い曲はHI-SPEEDを上げて、早い曲は下げて調整しよう。ポップ君の降る間隔を広げてくれるため、ノーマルスピードでは詰まって見える個所が見やすくなる。

Check!3 演奏の心得

いざ、曲を演奏するときに戸惑うのはやっぱりボタンのたたき方。右の図に各手が担当するボタンを分けてみたので、参考にしてほしい。譜面の難度が高くなると片方に偏った譜面が出てくるので、右の青ボタンを左手たたけるようになると、スムーズにボタンをたたけるようになるぞ。

白・緑・赤を親指や手のひらでたたき、黄色と青は残った指でたたけばOKだ。

■e-AMUSEMENT PASSについて
e-AMUSEMENT PASSはゲームセンター内の販売機またはカウンターで購入できる。詳しくは右のURLにアクセス!(http://www.ea-pass.konami.jp/)また、ポップンミュージック以外のBEMANIシリーズなど、いろんなゲームのデータを保存できるぞ。

チャレンジモードで遊ぼう！

遊び方を一通り覚えたらメインモードである「チャレンジモード」に挑戦しよう。オリジナル曲から有名アーティスト曲を含め、全700曲以上もある大ボリュームの中から好きな曲を選んで楽しめる。さらに、1曲目を失敗しても続けて2曲目をプレイできるので安心して遊べる親切なモードだ。チャレンジモードは曲を選択後、“60000点以上”や“300コンボ以上”などのノルマを設定でき、曲終了時にノルマが達成できていれば曲のレベルと同じポイント＋チャレンジポイントが加算され、設定曲数で一定以上のポイントを集めればエキストラステージで遊ぶことが可能となる。

チャレンジモードは楽曲をクリアするとメダルがもらえる。さらに、No BadやPerfectを出すとメダルが豪華になるのだ。

チャレンジポイントはノルマの難易度が高ければ高いほど大きい。自分の腕に自信がある人は高ポイント取得を狙え！

オジャマチャレンジに挑戦

ポップンにはほかのBEMANIシリーズには無い、「オジャマ」と呼ばれるシステムがある。楽曲演奏中に「オジャマ注意」が出た後は、なんとポップ君たちがプレイヤーの演奏を一定時間妨害してしまうのだ！　オジャマの効果は豊富に用意されており、右記の写真にあるダンスやファットポップ君のほかにも、画面内を縦横無尽に動き回る“爆走ポップ君”や画面が地震で揺れて判定ラインが動いてしまう“地震でぐらぐら”などインパクトがあるものばかり！　ちょっと刺激的な遊び方がしたいプレイヤーはチャレンジのノルマで選んでみよう。1曲目にプレイすれば、失敗しても大丈夫なので安心だ。ポップ君のオジャマ攻撃に負けず、華麗なプレイを披露してムービースターの仲間入りを目指せ！

ダンス

対戦キャラクターが画面上で踊ったり動いてオジャマをする“ダンス”。動きに見とれないように気をつけろ！

ファットポップ君

で、でかーい！　説明不要！　“ファットポップ君”はポップ君たちが巨大化して降ってくる、見た目も効果も抜群なオジャマだ。

そのほかイベント盛りだくさん！

映画祭で曲集め！

MZD監督と一緒にシナリオを進めて映画完成を目指していく期間限定イベント『ポップン映画祭』もいよいよ大詰め。みんなの制作カレンダーは順調に埋まったかな？　まだ完成していないプレイヤーは最高の演技を披露して、映画をどんどん完成させて楽曲を解禁させていこう。解禁曲が気になる人には特別に映画祭で集められる曲のリストを下に公開したぞ。映画祭が終わった後も楽しめる要素が満載のポップン17ムービー。これからも観客動員数が上がるのは間違い無し！

制作カレンダーの中にはイベントが盛りだくさん。ゲージをためてイベントマークまで突っ走れ！

解禁曲リスト

ジャンル	曲名	アーティスト	N	H	EX
テクノちゃいると	わたしの　ぃはのうむたいしん	秋山巴美とパパトントン	15	29	37
ルナティックリール	moon dance	Akino	18	32	38
ディープシーロマン	The A m of Nautilus	mu-Ray	14	24	34
オキナワッシヴ	西表島琉球曲	サイモンマン	23	30	35
マダーロック	Treasure Hoard	ジョルカエフ多鬼島	22	32	39
ミッドナイトドラムン	Searching...	Tla	22	32	38
バトルシンフォニー	最期の決断	Dp.Honda	18	33	39
ツインヒーロー	明日への誓い	下村陽子 feat.軟鉄兄弟	17	32	39
ゴスインダストリアル	PACEM	L.E.D. fw. 堀澤麻衣子	19	27	38
サイバーウエスタン	PITAゴラス☆KISS	good-cool ft.パッチ恋トシ	20	34	41
コンテンポラリーネイション4	Tree in Lake ～消えたチチカカの木～	猫叉Master	18	31	37
カイジュウ	突然ゴルゴンゾーラ	ひので155	17	34	42
ピアノテック	Stories	Ax	25	30	41
ハッピーハードコア	STAR SHIP☆HERO	Lucky Vacuum	19	29	36
メタリックオペラ	Geiselhaus	Sarastro	18	36	42
サイレント	音楽	弁士カンタビレオ	23	34	42
スペースオペラ	Stardust Wanderers	BPO Hollywood	18	30	38
流星RAVE REMIX	流星☆ハニー Perforation Mix	新谷あきら Rmx by good-cool	21	34	40
フィーバーロボ REMIX	踊るフィーバーロボ　Eu-Robot mix	D&E&Y Rmx by kors k as disconation	24	32	40
ハードPf+	fffff op.2	Five Hammer	26	38	42
ギャラクシヴロック	Polaris	Mutsuhiko Izumi	24	34	40
シューティングフュージョン	El Dorado	TAG	19	31	37
エレジィ2	この子の七つのお祝いに	あさき	22	35	41
ハンズアップ	Second Heaven	Ryu☆	18	32	38
ジャパニーズオルタレーション	花吹雪 ～ IIDX LIMITED ～	S.S.D. FANTASICA feat.ユッコ	20	29	34
エナジーロック	夢と現実	P-4 laboratory	16	29	38
必殺スパイ	お仕置き忍のテーマ	○○○七	19	32	37
チキンハート	ニワトリなのだ	A.I. Units	19	29	38
ウィッシュ	アミュレット	バーキッツ	15	27	36
コスモポップ	魔法のたまご	Dormir	17	27	33

NET対戦も遊んでみよう！

NET対戦はプレイヤーを含めた三人がリアルタイムでスコアを競うモードだ。このモードでは対戦中の相手にオジャマを投げることが可能となり、オジャマを強くしたりするアイテムも選べるので、相手を妨害して有利に立てる。また、1人1曲ずつ選べるので、相手の苦手そうな曲や、自分の得意な曲を探すのも重要な戦略。なお、時間内にプレイヤーとマッチングしなかった場合はCPUが対戦してくれるぞ。

NET対戦の世界はポプともではなく真剣勝負の世界！　自分の持てる力を駆使して1位を獲得しよう！

Let's Groove! BEMANIシリーズ新情報紹介コーナー

SIRIUS
The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX 17

※この記事はロケテスト版の情報を元に作成しています

はなだが行く BEMANIぶらり旅

謎の珍企画『はなだが行く BEMANIぶらり旅』。第二回目は、beatmania IIDXシリーズ最新作『beatmania IIDX 17 SIRIUS』のロケテストの様子をお届けするぜ!

はなだ
本誌のBEMANI担当ライター。IIDXのDP皆伝が唯一の自慢。いろいろあってなぜかアフロで登場。

満員御礼! 大盛況のロケテスト!

5月27日～6月2日まで、キャッツアイ町田店にてbeatmania IIDXシリーズ最新作『beatmania IIDX 17 SIRIUS』のロケテストが実施された。前日に聞いた評判の高さに胸を躍らせながら、店内に入ってみるとこれでもかというくらいの人の数! 右記の写真のとおり、プレイヤーは長蛇の列を作り、さらにIIDX以外のプレイヤーのギャラリーも多かったため、作品としての注目度の高さが伺えた。新曲はもちろんのこと、システム部分も新たに追加されていたことが話題を呼び、筐体周りの熱気は常に最高潮だったぞ。

階段をのぞくとIIDXを愛してやまないプレイヤーの行列が! 1F～3Fまで隙間無く埋まる風景は圧巻の一言。

ロケテノートも大活躍。曲の感想から新システムの意見など、さまざまな内容が書き込まれていた。

SIRIUSの筐体の周りには人・人・人! プレイヤーの列とギャラリーの人だかりは新作に対する期待の証。製品版を心して待て!

光輝く新生IIDX

新システムのチャージノートやバックスピンスクラッチ(下記参照)を加え、ノートを押した位置が判定ラインより早いか遅いかを教えてくれる、判定タイミング表示機能も追加された。機能面で大幅に進化を遂げたため、プレイヤーはより密度の濃い遊び方ができる本作は、まさに11年目を迎えたIIDXシリーズの、新たなスタートにふさわしい作品だ。

選曲画面も青をベースとしたクリアなデザインに一新。イメージ的には10th styleに近いかも?

新システムについて

ロケテスト版で確認された新システムを二つ紹介していこう。まず一つは、ノートの範囲でターンテーブルを回し続け、最後に逆方向に回転させる『バックスピンスクラッチ』。始点の回し始めと終点の逆回転部分に判定があるのが特徴だ。そして二つ目は、決められた範囲の分だけノートを押し続ける『チャージノート』。指を固定しながら、ほかの譜面をたたく能力が要求される。

終盤で逆回転させるためにも、回し始めた後の回転速度や、逆方向に回す位置を自分なりに調節するのがポイントだ。

チャージノートの終点では鍵盤から指を離さないとコンボが途切れるぞ。鍵盤の押し続けに慣れると同時に終点で離すことも忘れずに。

ロケテスト インプレッション

やはり新システムのチャージノートとバックスピンスクラッチが気になっているプレイヤーが多く、「Elisha」の選曲率が高かったのが印象的でした。これからの譜面の難易度に一味違ったやり応えを与えるシステムとして、どう活躍するのか見ものですね。DPでは指を固定しながら譜面をどうさばくかを考えたりしているだけで楽しみです!

また、店内ではSIRIUS のロケテに負けず劣らずEMPRESSが大盛況! これからボス曲のWeekly Rankingも控えているはずなので、EMPRESSの盛り上がりも見逃せないぞ!

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の言乃です♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も言乃がお届けします♪

イラストコーナー 今月のテーマは七夕！

（栃木県　可九田サブローQ君）

夕涼みですかぁ。短冊をかいてるニャミのゆるい表情が夕方の空気が出ててなごみます……♪

（広島県　るうやさん）

（福岡県　赤松セリさん）

（大阪府　SEN@オム君）

（愛知県　ミサオさん）

（広島県　文月裕@デラックス王子さん）

（青森県　チアキさん）

（群馬県　アフ☆レボ君）

今月のまとめ

今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　いや～やっぱり浴衣って風情があっていいですね～♪　縁側で笹の葉さらさらさせながら浴衣で願い事……なんてロマンチックな七夕に憧れます！　私は縁側でなくベランダですけど、もちろん願い事しますよん♪　え？　わ、私の願いは短冊以外には内緒です！

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「夏休み」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載予定です！　また、同時に8月末売り号（2009年9月号）のイラストを募集します。8月末号のイラストコーナーのテーマは「新学期」です。イラストの締め切りは7月27日（月）です。皆さまからのご投稿、お待ちしております。

BEMANI総合楽曲ランキング

今月より開始したBEMANI総合楽曲ランキング。全BEMANIシリーズのどの楽曲が人気があるのか、要チェックだ！

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	178.4pts
2nd	Turii ～Panta rhei～	Zektbach	159.7pts
3rd	卑弥呼	朱雀 VS 玄武	127.8pts
4th	V2	TAKA	105.1pts
5th	Ristaccia	Zektbach	86.2pts
6th	凛として咲く花の如く	紅色リトマス	74.5pts
7th	零 -ZERO-	TËЯRA	61.4pts
8th	この子の七つのお祝いに	あさき	43.2pts
9th	EDEN	TËЯRA	30.3pts
10th	凛として咲く花の如く	紅色リトマス	26.7pts

Pick Up
月光蝶

初出は『GUITARFREAKS 9thMIX』＆『drummania 8thMIX』。収録されてから6年以上経っても人気は衰えず、DDRシリーズやポップンシリーズにも移植されている。ほかのあさき氏の曲と比べるとポップ色が強いのが特徴。

ギターとオープンピックは同レベルのほかの楽曲と比べるとやや簡単な印象もあり、選曲されやすいようだ。

☆新たなる月光蝶伝説！総合ランキングでも1位！

第1回目となるBEMANI総合楽曲ランキングだが、今回のトップは「月光蝶」！　今まではギタドラシリーズのランキングで長期間トップを取り続けた楽曲であったが、なんとBEMANIシリーズを総合した本ランキングにおいてもトップは変わらず。その人気はまさに伝説級。ただし、2位以下とのポイント差は僅差で今後の動向が気になるところだ。

投票者の声

あさき氏の曲はたまりませんね。（新潟県　中村プレスリー君）／やっぱりあさき最高！（秋田県　Asatoさん）／総合しても1位凍結宣言!!（熊本県　アクティオン君）

お詫びと訂正

前号のBEAT FREAKSでイラスト投稿者の名前に誤りがありました。訂正記事を公式ホームページにて（http://www.arcadiamagazine.com/）掲載致しました。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

プライズワンダーランド

5月登場アイテム

夏休み前に登場する至高のアイテムをまとめて紹介!! また、ついに公開された「エヴァンゲリヲン新劇場版:破」を記念し、「エヴァ」プライズ特集をお届け!!!

このマークのある賞品はプレゼントがあります。賞品したのアルファベットを綴じ込みハガキのプレゼント希望欄にご記入し投函してください。

モンスターハンター [illegible]

A 5種セット2名

ドラゴンボールZ DX組立式[illegible]フィギュア[illegible]

バンプレスト／7月中旬／全2種

ドラゴンボールZ 組立式ハイクオリティDXフィギュア VOL.2.5 [illegible]

バンプレスト／7月中旬／全2種

ひぐらしのなく頃に[illegible] 組立式DXフィギュア [illegible]

B 3名

マクロスF(フロンティア) [illegible]

モンスターハンター スーパーDX[illegible]

クラナド コレクションフィギュア[illegible]

TVアニメが好評のうちに終了した人気美少女ゲーム『クラナド』がプライズに! 今回は人気の智代と風子が、全高約18センチのフィギュアとなって登場だ!!

C 2種セット3名

バック・トゥ・ザ・フューチャー [illegible]

ワンピース 組立式フィギュア[illegible] vol.1

バンプレスト／7月中旬／全3種

平成仮面ライダー10周年 組立式DXソフビフィギュア [illegible]

バンプレスト／7月下旬／全2種

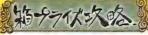
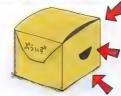
D 2種セット2名

プテ研 プライズテクニック研究所

みなさんこんにちは 今月は、箱型プライズの獲得法を詳しく解説します 箱のとこを狙うかで難度が変わりますので、注意してください

箱プライズ攻略。

箱の上部にあるフタの隙間を狙いましょう。精密なアームの操作が求められますが、成功すれば獲得率がもっとも高い方法です。
(難度・獲得率:高)

大きめの箱型プライズは、ほとんどの場合側面に穴が開いています。ここをアームで狙いましょう。
(難度:高　獲得率:中)

箱の底にアームを刺し込み、ガッチリ掴む方法です。ただし、箱が大きいと不可能ですし、バランスを取るのも難しいです。
(難度:中　獲得率:低)

箱の上部にバンドを付けている親切設定のお店もあります。ここは狙い目です。

お店によっては、フタの隙間や側面の穴をテープで塞いでいることがあるので要注意です もちろん、アームの強さも重要なファクターなので、何度か挑戦して無理だと思ったらあきらめる勇気も必要ですよ。

イラスト:森茶

『エヴァンゲリヲン新劇場版：破』公開記念

エヴァプライズ大特集

TVアニメの放映から約13年が経過したにも関わらず、いまだ衰えることのない『エヴァ』人気。プライズでもさまざまな『エヴァ』アイテムが登場しているぞ。

エヴァンゲリヲン新劇場版

（セガ）

劇場版に合わせて展開されるシリーズ。劇中に登場する制服姿やプラグスーツ姿などディティールにこだわり再現されている。

▶劇場版ならではのフィギュアを中心としたラインナップ。デキはかなりのもの。9月には新キャラ「マリ」も登場予定。

▶変わったところでは、特大のシーツがプライズになったことも。レイとアスカが添い寝してくれる、夢のアイテムだ。

新世紀エヴァンゲリオン

（セガ）

TVアニメ放映時から現在まで、セガは『エヴァ』のプライズを発表し続けてきた。完成度は年々高くなっており、特に近年のものは秀逸な出来となっている。

ミニディスプレイ

◀『エヴァ』キャラクターがキュートにデフォルメされたシリーズ。季節に合わせた服装が多い。

エヴァンゲリヲン新劇場版：破

『エヴァンゲリヲン新劇場版』は、TVシリーズとは全く異なる結末が予定されている劇場版アニメ。全4部作で構成され、現在は第2幕『エヴァンゲリヲン新劇場版：破』が公開中。

新ヒロインのマリや新型エヴァの登場により、未知の物語が描かれる『エヴァンゲリヲン新劇場版：破』。ついに登場するアスカ、そして新登場のマリはどんな活躍を見せてくれるのだろうか。

ぷちえゔぁ

（バンプレスト）

月刊少年エースなどで連載されてアニメ化もされている4コマ漫画『ぷちえゔぁ』を、バンプレストがプライズ化。

◀可愛らしいデフォルメキャラを、約10センチのお手ごろサイズで立体化。現在は第参弾まで登場している。

オリジナルシチュエーション

◀婦警やRQといった、原作ではありえないシチュエーションのコスチュームに身を包んだレイとアスカを立体化するシリーズ。

セガ施設限定

◀セガのお店でしか手に入らない限定品。造型カラーが通常版と異なるほかオリジナルロゴなど、いきな演出が。

ドラえもん スモールライト＆ビッグライト USB FLASH MEMORY

タイトー／7月中旬／全2種

E 2種セット1名

もやしもん 壁掛けクロック

タイトー／7月上旬／全2種

科学忍者隊ガッチャマン ポーズフィギュア

タイトー／7月下旬／全2種

リラックマ シャーベットメーカー

※イラストは商品のイメージです。

F 2種セット1名

魔法の天使 クリィミーマミ コレクションフィギュア

システムサービス／7月下旬／全2種

G 2種セット1名

サンリオキャラクター パフェグラス

セガ／7月上旬／全2種

H 2種セット3名

せんとくん ハイパージャンボぬいぐるみ

セガ／7月中旬／全1種

I 3名

DEAD OR ALIVE エクストラフィギュア霞スペシャル feat.山下しゅんや

セガ／7月上旬／全2種

J 2種セット3名

エヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラフィギュアVer.1.5

セガ／7月下旬／全2種

劇場版の公開に合わせて、レイとミサトさんを立体化。はかなげな雰囲気を漂わせるレイと、大人の魅力が満載のミサトさんをぜひあなたの手元に！

K 2種セット2名

※一部製品は監修中のため仕様が変更になる場合があります。

ギャルズ☆アイランド 萌え～読♥

柊　小雨

鬼打ちの家に生まれ、巫女としての教育を受ける。自然や動物を慈しみ、誰にでも打ち解ける心優しき娘。それゆえ、一年で自分の命を吸いとってしまうはずの式神とも心を通じさせる事ができた。「獄門山の神を倒せばその力の恩恵で生を受けた式神は消えると言われている。柊の家に戻りたければ無事獄門山の神を倒すが良い。」という父の言いつけの基に旅立つ事になるが、八飛車の事を考えるとそれもままならない。しかしこのままでは式神に命を吸われてしまう。小雨はそんな苦悩と戦いながら旅へとおもむく。
身長／四尺七寸（142cm）　年齢／一七歳　性別／女

命

シンの実の娘で外国の血を受け継ぐ。元々妖力の強い娘だったが、2年前に尼親王（アマギス）の手下にその素質を魅入られ尼親王の命の源として連れ去られる。そして文字どおり尼親王の命となった命（ミコト）の妖力はどんどん強大になり、尼親王のいやぐわんげの存在を諸国に知らしめる事となる。いつの日か命の力は青き瞳の娘として時の権力者達から欲される事となるが未だ獄門山を訪れて生きて帰るものはなかったという。
年齢／五歳　性別／女

KEI先生からのコメント

はじめまして。KEIです。小雨は巫女のデザインに上着を着せることによってココまで見栄えが良くなるのか、と驚いたのを覚えています。今見ても素敵ですね。命はこの蒼い瞳が云々の設定が凄く好きなんです。ぜひ移植版をお願いします！

開発[illegible]コメント

小雨はぐわんげの世界観、鎌倉・室町時代あたりの“まじない”が大きな力を持っていた時代に存在した、まだ年若いながらも術を使うということの意味を理解している強い女性のイメージで描きました。

イラストレーター[illegible]コメント

当時、若林氏から「田○麗○」というイメージを聞き、自分なりに強い少女をイメージして描いたのが小雨です。命は七五三を題材にした不気味な女の子にしたいと思って描きました。

時は室町末期、所は東の国

自キャラやノーマルショットが通過できない障害物がステージに散りばめられた独特のステージ構成、ショットボタンを押しっぱなしにすることによって発生する式神は敵弾を遅くしたり、地形を無視して攻撃できる強力な武器でありながら、発動中は自キャラを左右にしか動かすことができないという制約。『ぐわんげ』は、当時のシューティングの常識を覆しながらも絶妙のゲームバランスで成立したオンリーワンの作品として発売された。作品の舞台は室町時代。全編を通して時代を感じさせるイメージで作りこまれ、その中に式神や黄泉といった怪異要素がうまく溶け込み、おどろおどろしさを感じさせてくれる世界感もゲーム性の特殊さとともに話題を呼んだ。そしてキャラクターに与えられたストーリーの深さもあいまって、シューティングの枠を超えて愛されたゲームでもある。柊小雨は、そんな物の怪あふれる『ぐわんげ』の世界に戦いを挑む主人公の一人で、パートナーである心優しき式神八飛車とともに過酷な世界に身を投じる。慈しみにあふれた巫女の姿をエンディングまで見届けたとき、心の中から暖められているような感覚を覚えている自分に気付かされるはずだ。

敵の打ち出す弾だけでなく、障害物の位置もしっかりと把握しておくのが攻略のポイント。式神は慣れるまでは操作が難しいかもしれないが、使いこなせば強力な武器になる。

小雨ストーリー

鬼討ちの家に生まれた小雨はある日、呪術の最中邪気にとらわれそのまま式神を宿してしまう。
心優しき小雨は式神とうまく打ち解けたが父の言いつけで家を出る事になった。
獄門山の神を倒し、無事式神を打ち消せば家に入る事を許すという父の言葉を胸に小雨の旅が始まったのだった。
小雨の式神、八飛車は小雨の大の仲良しとなっていたが、この旅の終わりには永遠の別れが待っていた。
お互いその事を理解しながらも奇妙な友情が旅を支えていた。
もう戻せぬ、ただ運命に従うだけの悲しき旅路に身をまかせて…。

アルカディア2000年年賀状
イラスト：井上淳哉

オープニングデモ

エンディング

『萌え魂』始まりました。

編集尾崎「始まりましたね、萌え魂が！」

よるよる「時代は萌えと唱え続けて数年、ここまで本当に長かったです」

編集尾崎「よるよるさんは一生萌えの中で生活してますからね……。時代が萌えかどうかはわかりかねますが、こういうコーナー、必要ですよね！」

よるよる「某『ゲーメスト』誌で制作されてた、ギャルズアイランドを、今の読者さんに、今風の形でお届けできたらとずっと思っていたので、本当にうれしいです。しかも第一回のイラストレーターさんは今をときめくKEIさんですよ！」

編集尾崎「まさか『ぐわんげ』の絵を描いてくれるとは思っていなかったので、いい意味で意表をつかれました」

よるよる「小雨と命の仲の良さが伝わってきますよね。萌えあり、癒しあり……（以下略）」

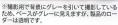
編集尾崎『次回からも、いいコーナーを作りましょう！　感想のお便りも、お待ちしています！』

KEI先生の直筆サインプレゼント！

アルカディ屋

ゲーム系グッズ通販専門店！ ebten エビテン

公式ぴったりローダー予約受付開始！

※撮影用で背景にグレーを引いて撮影しているため、ベースがグレーに見えますが、製品のローダーは透明です。

『ロード オブ ヴァーミリオン』の公式ローダーに、新たなラインナップが登場！ その名も「オフィシャルぴったりサイドローダー」！ 好評だったふぁん散歩ローダーよりも、さらに一回り小さい特殊仕様かつ、人型Verの「PRワーウルフ」付き！ 超獣使いは使用分、保存用、観賞用、貸し出し用と、最低4個はデフォで注文だ！

●ロード オブ ヴァーミリオン オフィシャルぴったりサイドローダー
商品コード 063003
販売価格 1,659円[税込]

■発売日2009年8月22日(土)発売予定
■サイドローダー7枚、透明スリーブ7枚
■使い魔カード「PRワーウルフ」
※透明スリーブにはデザインはありません。
■サイズ：ぴったりサイドローダー 約60×87mm
ぴったりスリーブ 約59×82mm

公式カードケース予約受付開始！

『ロード オブ ヴァーミリオン』の公式カードケースに、新たなラインナップが登場！ その名も「オフィシャルカードケースS」！ 発売済みのモデルと違い、1デッキ収納をコンセプトにした薄型ケースだ。しかも「PRスピカ」付き！ 機甲使いは使用分、保存用、観賞用、貸し出し用と、最低4個はデフォで注文だ！
※ローダー、カードケースともに取り扱い数量に限りがありますので、早期に予約が終了する可能性があります。

●ロード オブ ヴァーミリオン オフィシャルカードケース S
商品コード 063002
販売価格 840円[税込]

■発売日2009年8月8日(土)発売予定
■仕切り板1枚入り
■使い魔カード「PRスピカ」
■サイズ約70×100×20mm

君の1票が決めた Tシャツ4種発売！

前号で発表したTシャツの投票結果から、4種のTシャツの販売が決定！ サイズ、カラーバリエーションは各5種ずつ定番色＋αを用意しているので、HPで確認してほしい！

●I Love AC Tシャツ
商品コード 063005
●Insert Coin(s) Tシャツ
商品コード 063004
●ARCADIA Ver.3 Tシャツ
商品コード 063006
●GAMEST -original- Tシャツ
商品コード 063007
販売価格 2,900円[税込]

追加リフィル発売中！

悠久の車輪～Eternal Wheel～公式バインダーの追加リフィルが登場。3rdエクスパンションと4thエクスパンションを収納できるリフィルポケットと、仕切りボード、区分カード、そして今回もタケシマサトシ先生の描き下ろしで、PRカードカサンドラ公爵がセットになっている。前回同様、このカードでもオリジナルシナリオをプレイすることが可能。バインダー本体ともども在庫数はあとわずか！

●公式キャリーバインダー 悠久の車輪 追加リフィル
商品コード 063001
販売価格 3,150円[税込]

[I Love AC] 書体は黄金時代をリスペクトしているので、当時を噛み締められる人には懐かしいハズ。アイ ラブ アーケード！

[ARCADIA Ver.3] No.110から新しくなった三代目ロゴ。プレイヤーをはじめ、店舗や環境の変化に伴い、スタイリッシュな業界を表現した。

[Insert Coin(s)] 昔懐かしい、テーブル筐体のコインシューターをイメージしたデザイン。コインいっこがアーケーダーの原動力！

[GAMEST -original-] 小誌の前身となるACゲーム誌のオリジナルロゴ。袋文字にシャドウ、そしてGの大きすぎるバランスの悪さは暑苦しさを醸し出すが、当時の勢いと大艦巨砲主義的な業界を反映したものともいえる。

ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!! 携帯からアクセス PCからアクセス

お支払い方法 1 クレジットカード[手数料なし] 2 代金引き換え払い[手数料アリ]

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

P077-079（CMYK）カイゼルちくわ
P080（CMYK）田渕健康
P081-084（グレースケール、大瀑布）
げっつ☆先生

本誌リニューアルの混乱に乗……いやいや波に乗りまして（コラ）、進化中の当投稿空間「A-Fro」。6月末〜7月の梅雨明け夏オープニングの情緒を出しつつも、今月も皆さまからいただいた国宝級投稿作品を惜しみなくご紹介いたします！

完成間近の新カード！次々号の全掲載者にどどーんとプレゼント!!

前号で予告しましたJ・Bさん作画の新図書カードが、あとは刷るだけの段階に！ この新カードを、次々号で投稿が掲載された方全員に進呈いたします。最速ゲットを狙うなら、今号締め切り分の投稿に魂を込めて投稿してくれーイ!!

アフロCMYK

今月のA-Froも通常カラーイラスト投稿の殿堂、「アフロCMYK」コーナーからスッタートゥ！ 季節ネタから新作、旧作ネタと、今月も幅広い名作をいただきました。

（山口県　水練ロコさん）
☆氷のテーブルとイスで快適リゾート!? 弟さんはひそかにホットな状態ですがネ！

（北海道　包帯rmxさん）
☆おんなのこも手袋外して夏模様。青い服で実に涼しげキュート！

（大阪府　YU☆3君）
☆『サムスピ』南国の娘さんお二人！ チャム嬢、沖縄とか超好きそう（笑）。

（鹿児島県　さりぴさん）
Ⓗはっちゃけ元気が青空に負けない！ コンルと一緒に遊べば暑さ知らず!?

（宮城県　ストラトビンテージ君）
☆内に炎を秘めたる、拳の求道者。この熱さ……夏の暑さを上回る!?

（茨城県　ボルシチさん）
☆海鳥の舞う海に、精悍な男の肖像。この軍人、暑さ程度には動じますまい。

（福島県　森園泉さん）
Ⓗ夏といえばそう、「ヒマワリ」！ 使用キャラにBeForUメンツを選べば完璧！

（神奈川県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ七夕の空に、さらさ舞う。星の軌跡は、皆の願いの輝き。

次号の水着特集をちょいと先取り！

（三重県『Hijiri様へ』那弥さん）
☆この構図、まさにグラビア！ ほどけたヒモに眼福の嵐ッ!!

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆「GYOキャラといえばビキニ」裏面より。負けるなグライド嬢！

（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ先取り水着は、さくら嬢のまばゆい健康的スク水で締め！ 来月の水着特集本番でも、バラエティー豊かな競演にご期待あれ。

A-Fro回覧板 こっそりリニューアルでデザインが変わったⒶマーク、コレが付いている作品の投稿者の方には本誌特製図書カードを進呈中！ また、担当からの作品へのコメントの頭にⒽマークが付いているのは鉛筆の濃さとかではなく、その方がHPをお持ちの証です。本誌HPの「投稿者リンク」にURLを次号発売ごろまで掲載しておりますぞ！ →http://arcadiamagazine.com

（埼玉県　涼風君）
☆優雅な薔薇か、それは血華か。
兄弟の因果螺旋の巡りは、天よりほかに知る者はなく。

（東京都　ＱＱＱ君）
☆新バージョンではタワー出現!?
ぜひ大会でまみえましょうぞ!

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆カスタマイズも豊富な『Ａｎ×Ａｎ』。
プロアンサーはオシャレも重要なのです!

（沖縄県　ハブ☆スパ君）
☆紡がれていく、もう一つの物語。
このメカもフィギュア化しませんかコナミさん!?

（青森県　陸さん）
☆ゼクトキャラがカワいく集合。
神秘的な普段とのギャップも吉!

（東京都　よしみ君）
☆「クララ描くのは10年振りです」（裏面より）
長き沈黙を破る衝撃作、ヒロインの座はどちらに!?

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ新衣装は腹筋魅せのためだった!
そしてひそかに「カラー２村希望」と!?

（埼玉県　南さん）
☆仕入れの旅中のリリス嬢。
この微笑みの再来を祈るべし!

（沖縄県　善鹿さん）
☆『ＧＤＶ４』の「人気者なんです」より!
追っかけ諸兄も、一緒に踊ればハッピー!!

（岩手県　せつそん君）
Ⓗ『GDV6』の「イジワルなあなた」からの1枚。
オトナで強気な今時の女性、だけど恋の花咲けば……!?

嬉しさ余って感謝１京倍
祝！ニューリアル（違）

本誌、ならびにA-Froのリニューアルに際し、投稿者の皆さまからお祝いの言葉や投稿を多数いただき、担当一同涙が止まらず夏の都内水不足を解決できそうです!　こちらではカラー投稿でいただいた、お祝い作品の一部をご紹介!

（新潟県　佐倉信士君）
☆エクゼリカ番長からお祝いの一枚!
氏は本誌投稿３周年とのこと、祝ッ!!

（神奈川県　Ｓｈａｄｏｗさん）
Ⓗリッ（ニュー）アルってことで!（by担当）
……このカッコカワいさに免じて許して（コラ）。

（静岡県　獣帝ケノウサさん）
☆獣っ子投稿代表者からもお祝いが!
お礼にワトソン帝の称号を勝手に進呈。

（広島県　文月裕さん）
☆昨今最強の女性、『ＰＭ17』マチコ嬢!
フィーバーアニメは……ひ、ひィィッ!?

（静岡県　あいのさん）
☆ローズマリー嬢、勝利の笑顔!
まさに勝者へのご褒美といえましょう。

（広島県　温井川天祐さん）
☆勝利ポーズで風に舞うシャボン玉!
かわい……ん?　いや男の子ですぞ!?

（東京都　出雲史樹さん）
☆去る梅雨、来る夏に備え、涼しげに。
横顔と、笑顔になる一瞬がまぶしいお嬢さんです。

A-Fro回覧板　ついに印刷所へロケットダイブして作ってもらう段階になった新図書カード。今号にある「次々号分の締め切り日」までに投稿作品をいただければ、全プレ効果でもらえる確率も跳ね上がりますぞ!　ひそかに毎月通り過去ストック作品が掲載されることもありますゆえ、そのドッキリ感も楽しめるかと（コラ）。皆さま、暑気に負けずぜひ奮ってご投稿ください!

三つ巴バトル案 募集!!
＋罰ゲーム案

今年もアフロズ3名が別のテーマ投稿を募集し、投稿枚数が最下位の担当には罰ゲームが待つ「三つ巴バトル」が近付いてきた！ そこで使う、三つの投稿テーマを募集中です。前回の「ツインテールvsヒゲvs獣耳」に続く対決の舞台は一体!? あ、罰ゲーム案も一応ヨロ（嫌そうな目）。

（愛知県 バクレッ丸さん）
☆『デモブラ』、リヒト＆ハニエル親子（？）の一幕。父さん、神学は真面目にせんと天使の娘さんプンスカですよ！

（愛知県 ミサオさん）
Ⓗ 投稿人気じわじわ上昇中のカラーブリセル。セリエリも逆ブリ効果でmore sweet & cool!?

（千葉県 西河〃kodA・Y・U〃貴教君）
☆作品を越えた超相撲コラボ！ ウルフを制す雛子嬢は超人級!?

（青森県 五森セキさん）
☆『LoV』風に7種族の悪魔超人！ 特性も体色も超絶ピッタリでは!?

（北海道 すぎもとケンシロウ君）
☆暑い日和の合間に一休み。その間に人形（？）な方々が抗争!?

（愛知県 たいぷR君）
Ⓗ『デススマⅡ』に再登場の天使たち。サキュラ嬢もぜひ再登場をーッ!!

（東京都 上原キノ君＆神奈川県 小柄友久君）Ⓐ
Ⓗ 気持ちのこもった誕生日プレゼント交換!? 絶妙に微妙な表情がなんともいい味です（笑）。

（愛知県 十六夜月華君）
☆ゴシックホラーの原点に帰る1枚。『Ⅱ』は相当ホラー色強いです！

（千葉県 ひよこさん）
☆新旧ロールちゃん、夢のタッグ！『タッカプ』で実現したい……ッ。

（島根県 ヤングムーン君）
☆夢の競演に隠された舞台裏。意外と世知辛い業界なのカモネ。

（北海道 道化師りじさん）
☆ミントとサイプレスにロックオン。ちょ、何に目覚めてますのん!?

（栃木県 可九田サブローQ君）
☆黒歴史視点からも象徴的な対決!? 月光蝶なんて……やらせるかぁッ!!

（福岡県 武術師某さん）
☆色合い変化でふるる嬢あの世風！ 印象がだいぶ変わりますね〜。

A-Fro 不定期不死鳥 CM大賞

時々蘇る当コーナー。求心力満載のアーケードキャラで、架空CMを作ってみる遊技場です。

（兵庫県 アルルハイジさん）
☆『PM17』のラブリー曲か、洗剤CMに早変わり!? 金銀パールって懐かしすぎて手を繋ぎたくなるネ！

A-Fro回覧板 次々号では定期的に行なわれるアフロズのページ担当分け変更が実施されまして、「グレスケ」と「大瀑布」の担当はなぜか今の段階でちくわと確定しております。田渕師匠とげっつ☆先生はちょうど次々号開催、大事な何かが失われる「SG闘劇」の担当を多数決でこの私に押し付ける算段のようです。オノレコロスキカ。しかも新カード全プレの号に開催と、今年は……荒れるッ!?（カイゼルちくわ）

この熱さ、たまらねぇ！
銅雀台ダイナマイト

『三国志大戦』を皆で応援する当コーナー、そろそろ新たなる噂も聞こえて参ったことですし、盛り上がっていきましょうぞ！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆皇后様たちは、まさしく縁の下の力持ち。後方から君主を支援してくれますぞ。（精神的にも！）

（大阪府　J・Bさん）
☆歴代夏侯淵殿大集合！　確かに、蒼天航路版は知力が高そうに見えますなぁ。（ハガキ裏より）

（石川県　チーパオさん）
☆涼しい顔立ちながら、爆発力は官軍随一！　さすがは王者の末裔と言えましょう。

（東京都　漆さん）
☆おみ足も眩しいEX版の孫尚香殿3版も描き下ろして頂きたいところですな。

（岡山県　鴉文君）
☆忠義のためなら鬼と化す、究極の武、ここにあり！

（神奈川県　未虎さん）
☆七夕も近いということで、流星姉妹を描いて頂きました。星に願いを、ですな。

（福岡県　赤松セリさん）
☆リニューアル応援多謝！　これからも当コーナーは熱烈歓迎の陣でござる！

輝く知力は美しい
マジアカ美術倶楽部

各種イベントも開催され、夏に向けてさらに白熱する頭脳戦！　ブドウ糖の補給をお忘れなく！

（群馬県　緋雨春菜さん）
☆あまりの違和感のなさにフイタ。つか、マロン先生は絶対生徒側だろ！

（群馬県　岡田逸花さん）
☆そろそろ先生姿にも慣れました？　今度は逆に制服姿が恋しくなったり。

（茨城県　mikoko君）
☆にょろ〜んシャロンさん、そのいちっ！　mikoko君の気が向いたら続く……かも。

（神奈川県　林裕二君）
☆喜びアニメもシャロンお嬢は異様に気合入っているような……気のせい？

聖女たちの憩いの場
アルカナSIGNALS!

闘劇に向けて盛り上がる『アルカナハート』。今月も麗しき聖女の皆さんが大集合です！

（東京都　良月君）
☆フィオナさんもたまにはおめかし！　いつもガントレットは重そうですものね

（千葉県　N・H君）
☆『すっこい』のキーキャラクターたったなずなさん。今後の活躍も楽しみ？

（東京都　有葉貴董君）
☆フェネクスさんとツーショット！　響き合うものがあるんでしょうね

（神奈川県　茶草君）
☆一人じゃないから戦えます。姉妹揃って、神社を支えていきましょう！

A-Fro回覧板　今月勢いがあった投稿作品は、先月に引き続き『三国志大戦』シリーズ！　それを追うようにして『マジックアカデミー』シリーズも追従しております。『ブレイブルー』は今月はイラストコンテストが開催されたため、今月のA Froは小休止の模様。KOFっ子TORNADEはもう一息でコーナー復帰できそうなので、ファンの方々は一層の奮起を宜しくお願いします！

アフログレースケール。

アーケードゲームのモノクロイラストや文章投稿が満載の当コーナー。本誌リニューアルの反響も多く寄せられた今月は、梅雨のジメジメに負けないパワーが詰まってまっせ!

（茨城県　しずくさん）

（青森県　水玉うるるさん）
☆グレスケ DE ゴスゴス帝国建国計画が発足!? のっぴきならねえぜ!

（広島県　温井川天祐さん）
☆雨をさえぎれ、ダンディマント! 血を吸った二人の愛は宇宙なのさ。

（愛知県　御影道行君）
☆夜空の大河ミルキーウェイ。名曲に乗せて流す願いよ、きっと叶え!

連休明けから熱き大バトル!

5月9日に東京都は立川市において、『アカツキ電光戦記』の大規模な大会が開催されました。対戦台が6セットに声優さんがご来店、優勝者には寄せ書きサイン色紙!!　という……豪華にも程がある内容!!

ちなみに私は予選のリーグ戦で、とある有名プレイヤーの方々と当たり、ズタボロのボッコボコでした。くじ運が最悪過ぎましたね……。

最近は、他ゲープレイヤーの方も『アカツキ』で遊ぶ方も増えておりますし、単純で楽しいから皆さんもぜひ遊んでみてください!!……まだ置いてあったら、の話ですけど。

（千葉県　紗竜海斗さん）

☆こいつあ連休ボケなんて言ってられねえ、いきなりクライマックス感！　声優さんまで来店とはゴイス!! No.109でおっしゃられていた秋葉原にも、別店舗へ見事「アカツキ」が帰ってこられたとのことで一安心です。

時代の流れをチェキラッちょ☆

最近のゲーセンにはよく「懐かしの名作」コーナーが設置されていることが多いが、じじいゲーマーが陥りやすい罠を列記しておくので該当すると思われる御仁はチェックしておいていただきたい。

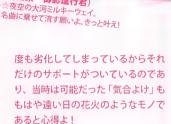
1：「落ち着け！『KOF'94』ですら15年も前の話だ！」

割とハマりやすい罠。「懐かしの名作」というと『パックマン』だ『グラディウス』だと考えてしまうから、このコーナーに『怒首領蜂』などが置いてあると「それは最近の作品じゃろがあ！」とうっかり怒ってしまいがちだが、『怒首領蜂』ですらすでに12年前の話であり、それは当時の小学生でも下手すると二世が誕生しているほど昔の話なのだ。つまり前述の作品はもはや古典であり、日本歌謡曲で言うのならば「古賀メロディー」のようなものだと心得よ。

2：「待て！　画面サイズが上がっているぞ！」

「あれー、こんなにグラフィックのドット荒かったっけ？」とか「思い出補正キッツいなあ」とか思ってしまいがちではあるが、冷静に考えてみると画面サイズも表示性能も当時のCRTとは比べ物にならないほど上がっているのである。単純に「ファミコンをハイビジョン液晶につないだ場合」ということを考えれば「本当のところはこんな感じでした、テヘッ」というケースがほとんどなのだ。

3：「注意！　肉体は容赦なく衰えているぞ！」

設置されているゲームの多くは残機が増えていたりイージー設定だったり、あるいは連射装置が付いていたりと「救済処置」が取られているものがほとんど。で、だいたい昔の感覚で考えてしまうから「とりあえず30分は遊べるぜごっつぁん」と特攻して大ヤケドするというケースが特にシューティングで多いように見受けられる。そもそも動体視力も反応速度も劣化してしまっているからそれだけのサポートがついているのであり、当時は可能だった「気合よけ」ももはや遠い日の花火のようなモノであると心得よ！

ほかにも「当時と100円の重みが違うのでプレイが雑になりがち」、「当たり判定の大きさを失念しがち」など、最近のシステムに慣れたがゆえの悲劇が口をあけて待っている場合も多い。いずれにせよハッキリといえる事は「頑張れ俺！」ということか。ああ頑張るともさ。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆あわあわわ、あっさりあてはまる自分が今ここに！　若かりし日に、パターン作るまでもないからアチョー（気合で抜けるの意）でいいや、などと考えていたツケが……ギャフンッ!?

（神奈川県　Ken君）
☆いつもゲームは己との闘い風味!

（東京都　大沼由実さん）
☆キャラの魅力も アカツキ ならでは その黒き手は誰か為に……?

（大阪府　ムンク園山さん）
☆というワケで、今月のグレスケは開幕フチアカツキ技研でお送りナリ。

A・Fro回覧板　「A-Fro THE くえすちょん」では、皆様からの質問も募集中。気になることを聞いてみちゃおう!　また、ゲーセンデビュー話コーナーの「ACアブダクション」など従来のコーナーも常時募集中! そのほか、ちょっとした日々のゲーセン話や、ゲーセン店員さんからのお話なども募集してます。文章投稿は携帯メールからでもOK!　気軽にレッツら投稿ライフ!

（東京都　QQQ君）
☆着ぐるみやコスでおなじみ（ナヌ!?）コーナー。
フロと交流できるとってもステキイベントなのでした。

ゲーマー的
よもやま日常風景

ぱっふぇー☆
GWはあんまりアーケードゲームを遊べなかったけど、ブックオフで『餓狼伝説スペシャル』、『龍虎の拳2』、『キングオブファイターズ'96』のサントラに再会したり、喫茶店ですっごい！　ブルーベリーレアチーズパフェを食べたり、別の日には、一日に2回もチョコバナナパフェを食べちゃった☆　でもさっきの喫茶店は閉店したから、もう食べられないおキャハハハッ☆
※メイズ様、ネタ無断借用ごめんなさい。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆No.109のMMターボより、どうやらシューターの挨拶となったっぽい「ぱっふぇー☆」。まあ、「デストロイゼモー」とか言うより穏やか風味でなによりだおキャハハハッ☆

マイルストーンが格闘ゲームを出すってことは、隠しキャラとしてディフェクト（カラスの自機）とか端末スーツ小次郎（ラジルギの自機）が出るんですよね!?……無理竜？

（茨城県　吉本　正（仮名）君）

☆0フレで無理竜と断言できそげだけど、見てみたいかも！　メガネシューメーカーとして（ナヌ!?）グラスキャラもモリモリ出ればイカジ。

（千葉県　会田惣君）
☆東亜最期の作品となってしまったタイトルの『BATSUGUN』。縦シューながら、個性的なキャラクターも登場していた名作です。

No.109アンケートの質問に関する俺と弟との会話。
弟「アーケードの看板娘といえば、か。やっぱ春麗か？」
俺「俺はさくらだと思う」
弟「春麗はもう“娘”ではないのか……」

（東京都　外れブロー君）

☆グムー、難しいお年頃なのだよとお茶を濁さざるを得ない！　とりあえず『きらスタ』の円辺みさこと答えておくといいだろう。

撃ちまくれィ（擦）！　今、『レイジングストーム』が面白いっ！　まるで映画を観ているような錯覚になる臨場感、撃ちまくるそう快感。最近にはないガンシューなので、ハマってしまったさね。

ただプレイしたあとは、腕がだるくなって、人差し指が痺れるね。

（新潟県　たんぜめ君）

☆超振動と6スピーカーという大迫力はプレイする価値アリ！　ただし一人で2Pプレイで遊ぶと、とんでもないことになるのでやめておこう！

ちょっと前から気になっていた『カオスブレイカー』に、話のネタにとコインを投入。その結果、『龍虎の拳外伝』、『ブレイカーズ』、『アシュラブレード』、そして『カオスブレイカー』と、ついに四天王が誕生したッ！（何の？）

（埼玉県　AC30号君）

☆ヌオオ、何やらとんでもなオーラはビシビシくるぜえ。側近として『富士山バスター』も入れてあげてくだせえ。

（新潟県　うなばら依吹さん）
舞い踊る蝶々もその手の先で。
梅雨の合間の、とても晴れた日に。

（東京都　上原キノ君）
☆明るくけなげにふるまう姿勢の裏には、とても重い宿命か背負われていた……

【投稿全般・鉄の掟】　全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。◎投稿作品は「未発表」のものを、個人のHPなどに掲載する場合は投稿後45日以降にしてください。◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。◎締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】◎文字数は800字以内にまとめてください。◎アフロズがリライトいたします。　E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

A・Fro回覧板

A-Fro漫画道場

アーケードゲームのマンガ道場がこちら。その門をたたくかはあなた次第!

アルカディア大瀑布

マンガあり、エロスあり、ふんどしありでお送りしております大瀑布。残念ながら今月はシゲキヤク面構のお知らせがあったりするので、気を確かに持たねばなるまい。

(熊本県　オドマンラン君)Ⓐ

(大阪府　せのお東君)
☆きっと、ホラーなお屋敷を舞台にホラーな仲間たちとホラーな敵どもに追い回される映画なのだぜ!

(大阪府　作左君)
☆うろたえるオヤジを尻目にバーで暴れたり、樽に縛られてダイナマイトに点火されたり。あのころのアイツは輝いていたさ……

(東京都　ゲコゲさとる君)
Ⓗ引っ張って離すと、ぼんよよよ～ん!って感じで楽しそげ。でも遊びすぎるともげそげ。

(長野県　LEG君)
☆片手間に悪びれもせず言い放つ。でもダメなものはダメなのさー。

(鳥取県　青い肉汁君)
☆ゾックにはシンプルにわさび醤油が合うという。ハガキ裏に書いてあったので、そうらしいです。

(静岡県　桜井ハズキさん)
☆クックック、気づいてしまったね? 隠された真実に。ということが無いように願おう!

(長野県　まっきーさん)
☆こんなとんでもないマンガがエ村宛てに届いたので漫画道場へ強奪してまいりました! ズバーム!

お祭りワッショイ☆ A-Fro ふんどし部

ふんどしに秘められたロマン輝くコットン100%。レッツ☆ドシフン!

(長野県　セド(あかつき)大橋さん)
☆アルカディアはオシャレになっても、アフロはオシャレと無縁だったのでなくならなかった!

(埼玉県　南さん)
☆毎年秋葉原あたりでは、かような風景が見れたり見れなかったりするので注意しておくといいだろう

A･Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください【CGデータ作品投稿規定】カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。推奨サイズは7×5cm 解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

性別チェイング！

ブリセル大作戦

デミトリ様にならって男キャラをおなごにしちゃおうぜ！　しかし近頃は、女子を男子にする逆ブリもはやりなのだった。

（愛知県　立花ゆうりさん）
☆今月の逆ブリセル、その1。むむ、顔の赤らみに禁断のナニかを感するとでもっ!?

（福岡県　皐月トミィさん）
☆横チチかぼちゃパンツァーたとうっ!?　こんな君主がいたら、とてもイイじゃねえですか！

（千葉県　ひよこさん）
☆今月の逆ブリ、その2。ヴァーミリオンって呼ぶだけでとってもいよそげ。そして気付けばコーナー半分か逆ブリに!?

（青森県　睦さん）
☆なんとなーく、彼女には水色の傘を差して小雨の降る街を歩くのも似あう気がします。

お色気地獄 ゲルエロス村

ちょっぴり綺麗に、大胆に。セクシーレーザーでアイツの心を貫通弾！　お色気村はいつでも開村中～。

（東京都　采姫炬さん）
☆んかがっ、こいつぁアフ倫ギリギリだぜ！　巫女のお仕事も大変なんです。ちょっとひといき。

（三重県　那弥さん）
☆実はこっそりとお色気担当だったとはッ！　グムー、油断のならねえ肉まん好きよのう。

（広島県　文月裕さん）
☆見さらせ、これがふしぎカプセルのパワぅじゃい！　スーパーガールの辞書にありえないは存在ナッシン。

SG闘劇'09開催のお知らせ

説明しよう、SGとはシケギャグの略なのである　今年も真夏の青空に大寒波を巻き起こす、シケギャグ闘劇の季節がやって参りました！　こなくてもいいのに！
参加方法はいたってカンタン。あなたの思いついた、シケったギャグを送るだけ！
上位入賞してしまった不名誉者には、ガラクタがプレゼントされるかもしれないゾ。みんなの参加を待ってるんだーゾ、と！

（広島県　森本マイヤー君）
☆思いついたら即投稿がポイント　冷静になる前にポストへGO！

誤

7

ア

（鳥取県　コニャック君）

（島根県　そぼろビシャモン君）

Shake The アフロヅ

ケソ　変形型『ナイスト』筐体があればなあ～。
ちくわ　出鼻をくじく急展開ですなあ。
けっつ　でも、最終面まで微動たにしない無駄遣い感がゴージャスですね！
ちくわ　ゲツリはトリプルクレイドル『タボアウ』筐体など欲しそうだの。
げっつ　妙な呼び方せんでくださいよっ！
ケソ　それ、イイ！（例の表情で）理想の筐体を募集してみたら面白そげDA！
げっつ　確かにみんなの理想も聞いてみたいですネ！
ちくわ　ならば我はカレーライス据え置き筐体を提案してみる。
尾崎　夢物語もいいですがまず反省会ですよー。
アフロヅ　また反省会ッ!?　サメザメ！

A·Fro回覧板　次回の締め切りは**7月16日（木）必着！**　応募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!　各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

気がつけば闘劇予選への参加も3回目。そろそろ、そろそろ決勝へいきたいのう。

杏野はるな 闘劇への道!!

第3回：心は折れない。それは誓う！

6月13日(土)：CLUB SEGA 港北にて

「初勝利へ向けいざ、出陣!!」

強力な助っ人、回転王さん！ 初勝利の夢はかなうのであろうか？

皆さまこんにちは！　杏野はるなです。闘劇予選への参加も今回で三回目。すいません、今回は最初に書きます。文章の流れ、空気は読まない方向けでいきます。そうです、「負けました……」。

どうでしょうか？　この推理小説の犯人を先に言ってしまうような、ドラ●エⅢのボスはバ●モスだと信じている小学生に「いや、その後に本当のボス、ゾ●マがいるよ」と言い切ってしまうような、録画しておいて会社から帰ったら見ようと思っていたサッカー中継……、しかしテレビをつけた瞬間にニュースで結果を見てしまったサラリーマンの方のような……。そんな、編集者さんもビックリ、雑誌業界震撼の文体と構成でいきたいと思います。覚悟してくださいね♪（笑）。

今回の敗因、いや、今回だけでなくこういったゲーム大会の敗因は「練習不足」。これに尽きますよね。もちろん最後の最後の部分では才能の差があると思いますが、普通の勉強と同じように「この子はやればできるんですよ～、本気でやればきっと偏差値65に届きますよ」なんて言葉は意味が無いのであるっ！　勝負の世界は結果。結果がすべてなのです。今回、本当にありがたいことに回転王さんという強力な助っ人に出場していただいたのですが、二人して敗北してしまいました……。

ぬお～～～～～っ！　ストⅡの昔のチャンピオンシップのシャツまで用意してきたのにぃ。ちょっと下着透けた。

ちょっと話はそれますが、大好きなとある漫画の『死刑囚編』で、ものすごく強い死刑囚達がそろって口にしていた言葉「敗北が知りたい……」。ああ、かっこいい。そんな言葉を言ってみたい！　はるなは一度夢に見たことがあるのです。ゲームの世界大会に出場。そして優勝旗を持っている自分。インタビュアーの方が「今日の感想は？」と聞いてくる。そこでっ！「練習の成果が出て良かったです」などとは言わず、たった一言。「敗北が知りたい……」そして舞台から去る。ああ、カッコいい。あ、夢だった……。

緊張のクジ引き。しかし、強い人にはいずれ当たる。どんと来いっ!!

練習時間を作るにはどうしたらいいものなのでしょうか……？

会場にはすんごく強い皆さまがいらっしゃいます。はるな聞いてみたいのです。いつどうやって練習をしているのですか？　って。はるなは仕事の毎日で、起きれば取材、寝る前はプロモーションをお願いされているゲームのプレイ。少し時間が空くと、タレントは同じ衣装を毎回着ていてはいけないので衣装を買いに行く。と思っているとマネージャーさんから電話で「新しい番組に出ることになったからこれから●●で打ち合わせね～」と……。ゲームというのは仕事にしてしまうと180度性質が変わってしまうものなのです……。

皆様からのご意見をドンドン取り入れていきたいのだ――！

ということで、アルカディアの読者の方々にいろいろ教えてほしいのでございます。こういう風に時間を作って、こういうふうに練習するといいぜ～！　って。スティックの持ち方から、液晶の遅延のレベルまで。ゲームのプレイというのはわたしが分析するに、プレイ5割、勉強5割といった感じでバランスが良い方が上達も早いような気がしています。いくら反射神経が高くても、情報には勝てない部分もあると思うのです。わたしもネットでコンボやキャラの相性を勉強していますが、現場で学ぶことの大事さも感じています。ぜひ、下記あて先まで連絡をくださいませ～

回転王

杏野はるな

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
月刊アルカディア編集部「杏野はるな・闘劇への道」

友愛精神があればコロニー落としも防げます！ かどうかは置いておくとして、もう日本の総理大臣はゲームの腕で決めてしまうのが一番いいのではないかと思う今日このごろ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ　社長の自転車が納品され次第、KKYを半マジで降りるつもり。NATALでの 夢幻の心臓 プレイを願うユメミルキッカー。

ケソ　会ったこともないゑンターブレインの内部チェッカーの方から「たまには辞書引けフリムン！」と説教をくらうリアル情弱。

タキョス　コンスタントに猛者通信担当へと追いやられるアポカリプサー。船舶免許を取ろうかどうか、ガチで悩んだり悩まなかったり。

FISH ON：01

ダップースは グッド・イナフ

Muri Ryu.

ケソ　まままままさーッ！

まさ　どうしたケソや。【霧の中を歩むもの、ウリル】と【藻のガリアル】の2大被覆クリチェルが、【軍部政変】で一気に消し去られたかのような顔をして。

ケソ　そいつも確かに一大事ですが、それよりこれを見てくれ。こいつをどう思う？

まさ　ほむ。何だね、このカプセルトイは。

ケソ　やりたい放題のセレクションで有名な、シューティングゲームヒストリカのVol.3に収録されてる屠竜(『蒼Q紅蓮隊』)をようやく引いたんスよ！

まさ　た、たまげたなあ。いつの間にこんなの出てたのかね。

イタキョー　ンだよ、マセル知らないのかよ？ ユージン(タカラトミーアーツ)が展開している、シューティングゲームの自機を立体化したシューティングゲームヒストリカのヒャッハーっぷりをよ。俺なんか、Vol.1のビックバイペルやメタリオン号をプレミア価格で買っちまったぜ。

まさ　ムス。自宅で「サイレント・ナイトメア」事件を再現できるというわけか。

ケソ　『グラディウス2』(MSX版)といえば、ションボリックな過去があるので披露していいですか？

イタキョー　言ってみろ。

ケソ　『グラ2』が発売された当時、ビール瓶集めなどをしてゼニーを貯めて、佐世保は京町のベヌト電気に買いにいったんですが、家に帰ってパッケージを開けてみるとなななななんと！

まさ　中に『聖拳アチョー』でも入っていたのかね？

ケソ　いや、それどころか何にも入っていなかったんですよね。説明書のみで空っぽだったと。

ケソが引いた屠竜。いわゆる1号機。紫電と鵬牙も出してほしいですよNE。

身近にカプセル版が置いて、あ、ねい！ と諦念する読者諸兄に朗報。パラレル版ともいえるTFC(トレーディングフィギュアコレクション)にて「シューティングゲームヒストリカ3SP」が出るYO(09年7月予定)。写真左上から順に『ウルフファング』装甲機兵「雪風」、『雷電』 2Pカラー 雷電Mk.2、『蒼穹紅蓮隊』朏良太専用 S.O.Q-004「屠竜(とりゅう)」、下段左から『海底大戦争』 2Pカラー グランビアメール号、『マニューバセプター グラナダ』グラナダ リフレクター装備、『スターソルジャー』シーザー A.C.V.だ。価格は￥500(税込み￥525)、今からホビーショップに並ぶとよかろうて(notユカリョーテ)。

イタキョー　ヤンチャな子ゼルに抜き取られてたんだな。箱を持った時点で気付けよ。

ケソ　いやあ、妙に軽いなあとは思ってたんですが、エキサイティンしてたので、そこまで知恵が回らなかったんですよ。

まさ　それで、そのまま泣き寝入りしたのかね。

ケソ　いえ、泣きじゃくって訴えたら取り替えてくれました。といっても、店に在庫が無かったので一週間ほどかかりましたがね。

イタキョー　湿っぽいんだかハートウォームだかよく分かんねえ昔話も終わったところで、今回の猛者なんだけどよ。この流れで、シューティングゲームヒストリカを取り扱ってみようっつー話だ。

まさ　ンン〜グッチョ〜ィ。

FISH ON：02

ここでやめれば 君はただの負け犬だ

A Huge Battleship.

イタキョー　つーわけでさ、今後、シューティングゲームヒストリカに収録されそうなメカゥを予想しようっつーのが今回の趣旨だ。

まさ　今までには『レイフォース』や『ウルフファング』、『ダライアス』、『R-TYPE』といった有名どころの自機は立体化されているんだな。

ケソ　有名どころっつーか、『海底大戦争』のグランビアフィメール号はやり過ぎ感が漂いますが。

まさ　インストカードに「頼むから読んでくれ！」と悲痛な叫びが書いてあったのが懐かしいな。

イタキョー　しかしだな、まだまだ出してほしい機体って結構あるだろ？ ここはいっちょアッピルしておくのもいいと思うぜ。

まさ　ムス。ならば、立体化希望のシュテギ自機を、我らがピックアッペルしてやろうではないかね。

イタキョー　んじゃ、俺がそれを見て、立体化されるかどうかの当確予想をしてやんよ。

まさ　それでは、始めい！(擦)

〜2秒後〜

ケソ　ふぅ〜、できたできた。一瞬のうちにベスト40まで決定しました。

まさ　激しい議論の末にな。

イタキョー　ふざけろ！ 2秒しかたってねえよ！

まさ　まあ、できてしまったものはしょうが、あ、ねい。とくと見るがいいだろう。

イタキョー　どれどれ……おい、なんだコレよ。1位の『飛鳥&飛鳥』って。いきなり重箱の隅じゃねえか！

ケソ　失敬な！ 僕の周りでは続編の『飛鳥&飛鳥&飛鳥』も期待されていたビックネームなのに！

イタキョー　……タイトルを聞くだけで膨満感だなそれ。こいつの当確は「×」だな。

まさ　そしてこの諦念……。

イタキョー　2位のガインの機体はともかくとして、かわうそとかねーからさ。インターグレイ、飛鉄塊はあるかもしれねえなあ。って、『紫炎龍』の機体って名前あったのかよ。

ケソ　妙にカッコイイ名前なのが妬けちゃいますね。

1コ400円で絶賛販売中。まだ残ってるところもあると思うので、サーチアンドキャプチュー DA。

イタキョー　『サンクロ』の機体は結構変わったデザインだったよな。名前はテレビみてえだけどよ。あー、ブラックフライは鉄板だろうな。超出そうだ。

まさ　『宇宙戦艦ゴモラ』の自機はどうかね？

イタキョー　デカ過ぎてカプセルに入り切らねえよ！　あと、ピス大とかプーヤンとかマイケル・チェンとかこいつとか、有機物は厳しいだろコラ。

ケソ　プーヤンは、プーギーのカプセルトイに交ぜて出してもだれも気付きませんよ。

イタキョー　なわけ無えだろ。『ASO』のSYDはいいな。アーマーも一緒に出してもらえるとなお良しだ。

まさ　サンデルアーマー一択ハイパーン！（配管工事をしつつ軽やかにヒザをたたきながら）といった感じだがね。

イタキョー　『テラクレスタ』の自機、ウイングギャリバーってスレスレ感漂うネーミングだな。

ケソ　合体前の機体にはアルファ号やベータ号、ガンマ号とかって名前もついてましたね。実は昔、食玩や玩具でキット化されてたらしいんですよね。すっげぇ欲しいっす。

まさ　立体化の際には、合体機構も再現するといいだろう。

今後シューティングゲームヒストリカに出そうな機体予想DADADA！

モセル順位	機体名	登場作品	当落予想
1位	飛鳥（赤）と飛鳥（青）	飛鳥&飛鳥	×
2位	ギャラクシー・ヴァルハライザー	バトライダー	△
3位	かわうそ&つちぶた	はちゃめちゃファイター	×
4位	インターグレイ	ナイトストライカー	◎
5位	飛鉄塊	斑鳩	◎
6位	バーンドラグーン	無理龍（紫炎龍）	×
7位	TRY-Z	ギャラクシーフォース	○
8位	ブルーサンダー 45型	サンダークロス	○
9位	ブラックフライ	メタルブラック	◎
10位	ピストル大名	ピストル大名の冒険	×
11位	ゴモラ	宇宙戦艦ゴモラ	△
12位	ジャッジスピア	バイパーフェイズ1	△
14位	フリントロック	XEXEX	○
15位	トム・タイガー	A-JAX	△
16位	ヘルパー	スラップファイト	△
17位	MOSQUITO 01	マーズマトリックス	○
18位	プーヤン	プーヤン	×
19位	パーマイン	プラスアルファ	△
20位	AH-Y72 ティーゲルシュベルト	ケツイ -絆地獄たち-	○
21位	フライングパンケーキ	ストライカーズ1945	△
22位	小次郎	ラジルギ	△
23位	SYD	ASO	○
24位	Mr.HELI	Mr.HELIの大冒険	△
25位	マイケル・チェン	中華大仙	×
26位	SYVALION	サイバリオン	○
27位	モリアオガエル号	Dr.トッペル探検隊	×
28位	X-002	X-マルチプライ	○
29位	バッテンオハラ	バッテンオハラのスチャラカ空中戦	×
30位	スコルピウス	スコルピウス	×
31位	名前がねう（自機）	達人	○
32位	こいつ	極上パロディウス	△
33位	B-2AT	グリッドシーカー	△
34位	ウイングギャリバー	テラクレスタ	○
35位	ムーンダイバー	デンジャラスシード	△
36位	シルバーガン	レイディアントシルバーガン	◎
37位	ダンガー	UFOロボ ダンガー	△
38位	カーネル	エグゼドエグゼス	○
39位	ギルギット・ペトラ	セクターゾーン	×
40位	局地戦闘機　震電J-9	戦国エース	△

FISH ON：03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the ond of the fight.

イタキョー　しかし、イイ時代になったもんだな。昔憧れていたメカが、低価格かつこんだけ高クオリティで手に入る時代になったとは。

ケソ　いやあ、長生きはするもんですNE。

イタキョー　次は「ロボットもの」も用意してるウワサもあるからな。期待できそうだぜ。

まさ　ホフム。それはリーグマンやサイバー・ウー、わや姫やベンジャミン大久保彦左衛門も立体化するっていうことかね。

イタキョー　そいつらは絶対に立体化しねえだろコラ。『サイバーボッツ』のブロディアとか、SFCの『ヴァルケン』とか、そのあたりからチョイスして立体化されるらしいぜ。

ケソ　そういや、僕が使っているiモードの乗り換え案内「駅すぱあと」、権利表記に「ヴァル研究所」という会社名が書いてあるんですが、これは『ヴァルケン』と関連があるんですかね？

イタキョー　無えだろ。

まさ　では、我らも街に繰り出して、シューティングゲームヒストリカの残りの機体をかき集めてくるとするかね。

ケソ　ハイッ！　新ビジネス考えました！　実際にゲームが稼働している横に販売機を置いておけば、勢い余ってみんな買うんじゃね!?　あと、ゲームでハイスコア出したらレア機体がもらえるとか。

イタキョー　肝心の基板が無いだろ。『海底大戦争』とか。

ケソ　プセQ～。

（つづく）

ゲーム小ゼル

悪鬼羅刹編集便り

うい、職権乱用編集者イタキョ～たら。前回でり～つ～（釣り）のネタをやったら、意外にも業界関係者（主に広報の方など）から反響があったらしく（でそ情報）、こりゃワンチャン「猛者杯・業界釣り大会」やってもいいんじゃね～のアァン!?　などと思った次第。つか読者参加もアリじゃね？　とか。興味のある読者の子セルは下記まで一報してみて。反響があれば素マジでやるかも。開発の方でももちろんOKっすYO！

猛者っ子通信

ジ☆タップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたジムダステギには、何かタップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8431　東京都千代田

（株）エンタープレイン アルカ

猛者通信

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

★猛者通信欄外通信★前号の釣りゲー記事について東京都のよしみさんより「82年の『フィッシング（データイースト を知らぬ存ぜぬと申すかアァン!?（一部意訳）」とのご指摘がありました。あれね、『リバーパトロール』を逆にしたようなゲームだよね？　俺の実家って民宿だったんだけど、当時そこのゲーム コーナーにレンタルで置いてた 笑　まぁバス釣りじゃないんでご容赦を。　（イタキョ～）

ウメハラコラム 道

いよいよ始まった新コーナー「ウメハラ対談・道」。ウメハラがモリカワとの対談を通じて、読者の疑問に答えていくぞ。記念すべき第一回のお題は「格闘ゲーム上達の秘けつ」。いきなり大雑把な質問だが、段階を踏んでその質問に答えていくぞ!

今月の質問

モリカワ(以下モ):はい。今回のテーマになる質問は「格ゲーの上達の秘けつはありますか」っていう質問。「しばあきら」さんから頂きました。
ウメハラ(以下ウ):ここまでストレートな質問って今までにされたこと無いから逆に難しいなあ。何かありますかね?
モ:『闘劇魂』のプレイヤー紹介で似たような質問があって、それに有名プレイヤーが答えるっていうのは見たことある。
ウ:フンフン。ちなみにこの「しばあきら」さんのレベルってどんなもんなんだろーね? 練習しなきゃいけないことは自分のレベルによって変わるから、大雑把に初級編、中級編、上級編って感じで分けて解説した方が良さそうだね。
モ:そうしますか 。

■初級者上達の秘けつ うまい人の動画を見て真似をしてみよう!

ウ:じゃあモリカワさんが初級者だったころの練習法ってどんな感じだった?
モ:そりゃあやっぱ、うまい人の猿真似でしょう。
ウ:ほう!
モ:本当はその行動に至る経緯も知らなければいけないんだろうけど、まずは気にせずとにかく猿真似。それだけでも勝率は全然違ってくる。実際全く勝てなかった相手にウメハラの猿真似をしただけで五分の勝負ができるようになったこともある。幸い、今はネットで最新の対戦を見ることができるから、個々の戦術を知るのはだれにでもできるようになってる。現在のネット環境だと猿真似戦法は相当有効な上達法でしょう。

■中級者上達の秘けつ ゲーム全体の流れを意識すべし!

ウ:確かにそうかもね。じゃあ中級編は?
モ:うーんハッキリ言っちゃうと、闘劇で優勝したいとかトップ集団の中に入って勝ちたいっていう気が無いんだったら猿真似だけでもなんとかなる。
ウ:食ってけますよと。
モ:うん。もちろんそれだけでは上級者にはなれないんだけどね。

うまい人の行動を真似してみるたけでも勝率は上がる まずは真似をしてみて、なぜそういう動きをするのかを考えながら行動するようにすれば初級は卒業できるぞ。

ウ:フンフン。
モ:ちょっと話は変わるけど、俺学生のころ絵の勉強してたさ。
ウ:そうなんだ? 知らんかった。
モ:んで俺は絵を描くときは端から描いてくのね。でも、それは駄目な描き方。端から描いていくと全体のバランスが崩れやすい。全体の構図をとらえて描きなさいってよく怒られた。でも性格的に端から完璧に仕上げていかないと気がすまないんだよね。
ウ:気持ちは分からんでもない。
モ:でも対戦もそれじゃ駄目じゃん。端から描いていくような、つまり細かい戦術ばかりに目がいって全体の流れを見ないってのは駄目でしょ?
ウ:まあそうですね。
モ:俺の目から見ると強い奴ってのはまず全体から入る。それから細かい所を徐々に仕上げていくんだよね。結局そこの差かなって思う。つい最近も知り合いと長時間対戦したときにコイツ俺と同じ欠点があるなって思うことがあって説教した(笑)。
ウ:なんて?
モ:お前は対戦が点ばかりで線になってない。だから読みも浅いし、いつまでたっても同じことの繰り返しなんだよって。
ウ:あーなるほど。つまり中級者ってのは、この技にはこれ! この技が空振ったらこの技! っていうのを一生懸命やってる段階で全体を見る余裕がない人たちってことだね。
モ:うん。でも今の格ゲー界には構図をとらえている人、もしくはとらえようとしてる人がほとんど居ない。まだ歴史が浅いからだとは思うけど共通認識されてる上達法のない現状では全体を見れるようにするだけで闘劇に出場するくらい問題無いでしょ。
ウ:なるほど。しかしこれマズイね、俺ってフンフン言ってるだけの人じゃん。名前差し替えといてもいい?
モ:ワハハ(笑)。
ウ:多分「しばあきら」さんは上級者じゃないと思うけど上級編もいきますか。これで上級編までうまい事言われたらモリカワコラムでいいよね。
モ:(笑)。

■上級者上達の秘けつ リスクのある読み合いを排除しよう!

ウ:というわけでモリカワ先生、上級編お願いします。
モ:ところでさ「しばあきら」さんにとっての上達って勝てるようになるってことでいいんだよね?
ウ:そうなのかな? まあ、技の返し方や連続技ができるようになりたいってことなら反復練習してくださいとしか言いようないもんね。勝つのを目的とした上達でいいんじゃない?
モ:上級者になるには徹底したリスク排除を学ぶべきだと思う。格闘ゲームでは一般的に作業って言われてるやつね。対戦なんて駆け引きしなくていいなら、しないにこしたことないでしょ? 読みなんて不確定な物なんだから。
ウ:まあね。
モ:ストⅣで例えるなら相手を画面端でダウンさせて、波動拳を重ねてから灼熱波動拳を撃つのってリスクの無い攻めじゃん。でもリスクのない攻めである事を相手が知らなければ余計なことして灼熱波動拳をくらっちゃうよね。そうやってふるいにかけてくのが上級者なんじゃないかな。
ウ:つまり余計な読み合いをしているのが中級者で、それを排除したのが上級者ってこと?
モ:そんな感じなんじゃないかなー。勿論リスクのある駆け引きをしなきゃいけないときもある。でもそのときは今自分はリスクのある駆け引きをしてるというのを自覚して、作業をしているときとの線引きをハッキリしているのが上級者なんじゃないかな。
ウ:はい。モリカワコラム決定!(笑)。しっかしまいったわ。適当言って済ませるつもりだったのに、そんな空気じゃねーもんな。
モ:すいません。
ウ:ちょっと待ってね……(小考)。しょーがねーから超上級編いっちゃいますか。 (以下次号へ続く)

不確定な読み合いよりも安定した行動を取るように心がける。なるべくリスクのある読み合いを避けるのが上級者への道だ。

ウメハラ

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店員。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラ氏とは十年来の友人。主な戦績は第1回闘劇「CAPCOM VS. SNK 2」(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

今回「ウメハラの話が少ない!」と思った方ご安心を。次号からいよいよウメハラが"上達法"についてアツく語るぞ!

7

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

『クイズマジックアカデミーDS』でキャンペーン

http://www.konami.jp/qma/

発売中のニンテンドーDS用ソフト『クイズマジックアカデミーDS』を使用したキャンペーンを実施中。あなたの考えた四択クイズをフォーマットに記入して応募し、見事採用されるとダウンロード可能なクイズ問題として配信されるのだ。

夏休み課題『あなたの考えたクイズ大募集!』
期間:2009年8月14日(金)まで
テーマに沿ったクイズ問題を募集。テーマは、「夏」、「学校」、「世界一」。どのテーマでも応募可能。応募の際に"テーマ"、"ジャンル"を選択して出題文と解答を記載。クイズ形式は四択問題のみとなります。今回応募頂いた中から100問を厳選し、ダウンロード問題として配信をいたします。問題の配信は9月を予定。詳しい配信日につきましてはクイズマジックアカデミーポータルサイトなどでご確認お願いいたします。※応募数の上限はありません、お一人様何回でも応募可能です。

2008年の発売日には、売り切れ店が続出したほどの人気ゲーム。『QMA』ファンはこの夏の宿題として、ぜひ問題を考えてみては?

クイズマジックアカデミーDS／1名様

三国志大戦×レッドクリフ スペシャルコラボ

http://mv.avex.jp/redcliff/

今年の4月に公開された劇場映画『レッドクリフ PartII -未来への最終決戦-』が、8月5日に早くもDVD＆ブルーレイで発売! コレクターズエディション(6,090円(税込))には、『三国志大戦3』で使用できる「EX曹操」カードが付属する。

WCCF エクストラカードキャンペーン第5弾＆公式大会「WCCF CUP WINNER'S CUP The 7th」開幕

http://www.wccf.jp/

アーケードカードゲーム『WCCF』の全国大会が開催決定! 前大会から約2年半ぶりとなる今大会。全国ナンバーワンの監督となるべく、今からチームの編成を見直そう。また、今年の5月に『WCCF』のカード総出荷枚数が、なんと5億枚を突破! これを記念してエクストラカードが当たるキャンペーンが実施されているので、こちらもお見逃しなく!!

キャンペーン情報
空ヒロー袋を10枚で応募
キャンペーン期間:7月21日(火)まで ※当日消印有効
詳しくは店舗ポスターもしくは公式HPにてご確認ください
大会情報
店舗予選時期:2009年7月25日(土)～8月30日(日)
エリア決勝大会:2009年9月5日(土)～10月11日(日)
全国決勝大会:2009年10月(会場:東京)
レギュレーション:U-5(ロケテカード以外全カード使用可能)
大会参加費:700円 参加賞:大会オリジナルストレージボックス

→今回のカードはエブエ(アーセナル)、ヴォロニン(リバプール)、ブルディッソ(インテル)、リバス(インテル)、アレクシス(バレンシア)の5枚となっている

全高18m実物大ガンダム立像 お台場に立つ!!

http://www.greentokyo-gundam.jp/index.html

ロボットアニメの金字塔『機動戦士ガンダム』TV放映から、今年でついに30年! さまざまなイベントやキャンペーンが予定されているが、なかでも注目を集めているのが1/1スケールの実物大ガンダム立像だ。大地に立つその雄姿に活目せよ!!

東京・お台場の潮風公園にある太陽の広場で、7月11日(土)から8月31日(月)まで一般公開。

アミューズメントスポット情報

ナンジャタウンイベント情報(東京・池袋)

ナンジャタウンパスポート／5組10名様

東京ジョイポリス情報(東京・お台場)

PINK PANTHER FESTIVAL

東京ジョイポリスパスポート／5組10名様

ANA商品紹介(7月〜8月登場商品)

©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

THE KING OF FIGHTERS XII (PS3／Xbox360)

シリーズ最新作『KOF XII』が家庭用ゲームとなって登場！　追加要素として、マチュアとエリザベートが参戦！

商品概要

メーカー	SNKプレイモア
発売日	2009年7月16日発売予定
価格	7,140円(税込)

©SEGA
© Crypton Future Media Inc
VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です

1名様

初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- (PSP)

ネット世代のバーチャルアイドル、初音ミクがリズムゲームに！　P074にはイラストレーターKEI氏のイラストが掲載されているぞ。

商品概要

メーカー	セガ
発売日	2009年7月2日発売
価格	6,090円(税込)

THE IDOLM@STER RADIO LONG TIME

『アイマス』の人気ラジオ番組を収録したシリーズ第6弾。新録音の楽曲を収録したゴージャスな1枚だ。

商品概要

レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2009年7月15日発売
価格	2,500円(税込)

©窪岡俊之　©NBGI

ブレイブルー オリジナルサウンドトラック ~Consumer Edition~

家庭用ゲーム機への移植の際に追加された楽曲に加え、影山ヒロノブやノエル役の近藤佳奈子が熱唱するテーマ曲も収録！

商品概要

レーベル	ティームエンタテインメント
発売日	2009年7月1日発売
価格	2,310円(税込)

©ARC SYSTEM WORKS

※画像はイメージとなります。
©ARC SYSTEM WORKS

2名様

BLAZBLUE ドラマCD 「ぶるどら　りべるわん」

ラグナ、ジン、ノエルたちの日常を描くドラマCD。なんと、女性キャラのみの温泉エピソードも収録されているぞ

商品概要

レーベル	ティームエンタテインメント
発売日	2009年7月23日発売
価格	3,150円(税込)

©2009 Konami Digital Entertainment

2名様

QUIZ MAGIC ACADEMYVI ORIGINAL SOUNDTRACK

好評稼動中のシリーズ最新作『クイズマジックアカデミー6』のBGM全曲に加え、リミックスバージョン2曲を収録！

商品概要

レーベル	コナミデジタルエンタテインメント
発売日	2009年8月12日発売 ※コナミスタイル先行発売中
価格	2,520円(税込)

TCG

ヴァイスシュヴァルツ トライアルデッキ アイドルマスター

人気トレーディングカードゲーム『ヴァイスシュヴァルツ』に『アイドルマスター』が参戦！お気に入りのアイドルで友達と対戦だ!!

商品概要

メーカー	ブシロート
発売日	2009年7月25日発売
価格	1,300円(税込)

※画像は開発中のものとなります。
©窪岡俊之　©NBGI

編集部オススメアイテム

Text:稲山秀明

「悪魔に魅せられし者」、「魔宮の勇者たち」、「魔界の滅亡」

名作アーケードゲーム『ドルアーガの塔』をモチーフにしたゲームブック3部作（1986年発売）。ファミコン版の発売でドルアーガ人気が高まっていた当時、設定や情報に飢えていた小学生の私にとっては、本書はまさにバイブルだった。現在、創土社より第2巻まで復刊されている。往年のドルアーガファンは時を経て、再び読んでみるのはいかがだろうか。

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、業界のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです

クーポンは、店員さんとお話しして交流を深めるきっかけになるかも？

あ…あのー
このクーポン使えますか？
店員さん
勇気を出して使ってみよう！
ぱっ
くっ！
よくぞ私が人間界に偵察に来た悪の天使だと見抜いた！
ハイ？
え？
ん何ッ・コスプレ？
まさかこんな出会いも!!

クーポン使用状況調査

本誌109号付属のアンケートはがきにて、アルカディアクーポンに関する使用状況調査を実施したので、今号はその結果が発表しよう。

「使ったことがある」、「知っているが使ったことが無い」、「存在そのものを知らなかった」、「クーポンは不要」の四つの選択肢を用意したところ、最も多かったのは**「知っているが使ったことがない」**と答えた人で、全体の75%。使用率があまり高くないことは想定していたが、その割合が予想以上に多く驚いた。また、**「存在そのものを知らなかった」**という答えが8%もあったのも意外。今回のアンケートで初めて記事の存在に気がついたという人は、これを機会にぜひ今後活用してみてほしい。

クーポンを使ったことがありますか？

（アルカディア109号アンケートより）

ある 12%
不要 5%
知らなかった 8%
知っているが使ったことがない 75%

「使ったことがない」と答えた人か挙げた理由の大半は**「使えるお店が近くに無い」、「店員さんに話しかけにくい」**の2種類。クーホン加盟店は現在200を超えるとはいえ、風営法8号営業の店舗、いわゆるゲームセンターの数は8137（2008年 警察庁発表）。まだまだ普及率か足りないようだ。

「店員さんに話しかけにくい」と答えた人は、ぜひとも恥ずかしがらずに使ってみてほしい。前号でも書いた通り、よほど忙しいときを除けば、店員さんの迷惑になることは無い。また、店員さんと話をしたのをきっかけに店員さんと仲良くなったりすれば、これまで言い出しにくかったお店への意見なども言いやすくなるかも知れないぞ。

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	385.9pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	330.9pt.
3	ブレイブルー <アークシステムワークス>	212.7pt.
4	すっごい！アルカナハート2 ～転校生あかねとなずな～<エクサム>	204.2pt.
5	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	202.5pt.
6	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	135.9pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	110.1pt.
8	Virtua Fighter5 R <セガ>	95.5pt.
9	デススマイルズⅡ ～魔界のメリークリスマス～<ケイブ>	73.8pt.
10	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd Strike <カプコン>	45.4pt.

大型筐体部門

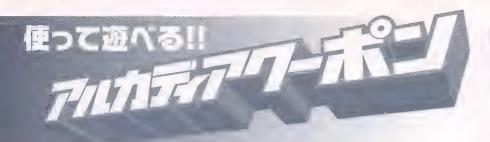
順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	295.5pt.
2	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	282.3pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	262.8pt.
4	beatmania ⅡDX 16 EMPRESS <KONAMI>	251.2pt.
5	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	179.6pt.
6	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008<セガ>	116.8pt.
7	DrumManiaV5 Rock to Infinity <KONAMI>	111.5pt.
8	BASEBALL HEROES 2008制覇 <KONAMI>	105.2pt.
9	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	60.9pt.
10	ネットワーク対戦クイズ ANSWER×ANSWER 2<セガ>	58.2pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

デススマイルズⅡ ～魔界のメリークリスマス～ <ケイブ>

高いゲーム性とキャラクターデザインで人気の「デススマイルズ」シリーズ最新作が登場。先月号のANAで紹介した「レベニューシェアプラン」により、初期投資0円で導入できるため、設置店舗も多いようだ。

キャラクターやステージは、これから随時解禁されていくようだ。期待して待て！

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/つるまき　ほか

アルカディアクーポンとは？

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗名	電話番号
北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ヴィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーハーヒーロー 仙台名取店（フウキクルーフ）	☎022-383 1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店（※4）	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店（※4）	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッシスクエア	☎023 624 3344
福島県	
スーハーヒンコ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビボット福島店（※4）	☎024-526-3536
茨城県	
フレヒショイカム常陸大宮店	☎0295 52 4444
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店（※4）	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET [illegible]店（※4）	☎027 310 6611
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048 844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスホ八潮店（※4）	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店（※4）	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店（※4）	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店（※5）	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043 487 4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋フレイラントラスヘカス	☎03 3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店（※1）	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店（※1）	☎03-3496 5856
アドアーズ ミラノ店（※1）	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03 3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店（※4）	☎042 500 1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS（ムトス）綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS（ムトス）相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店（※4）	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店（※4）	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店（※4）	☎026 231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店（※4）	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波（※4）	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
フリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店（※4）	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店（※4）	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店（※4）	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店（※4）	☎054 349 2006
THE 3RD PLANET静岡インター店（※4）	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店（※4）	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57 5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントフラサ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスヘース フラニー（フウキクルーフ）	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ（フウキグループ）	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店（※4）	☎075-813-2150
大阪府	
アミュースメントハーク エルロフト（フウキクルーフ）	☎0726-23-7161
ゲームフラザOKAⅢ（フウキグループ）	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072 631 5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU（コーハツ）	☎06-6352-3007
ケームセンター 葡萄屋 山本店	☎0729-99-4337
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618 3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット（フウキグループ）	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店（※4）	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲 NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイホリス	☎086 232 8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スヘースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店（※4）	☎083-933-0307
徳島県	
エンセルランド佐古店	☎088-[illegible]-4758
高知県	
戦 ikusa	☎0[illegible]-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087 866 9526
マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店（※2）	☎092-844-6553
スーハーアカトンホ香椎店（※2）	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店（※2）	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店（※4）	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスヘース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津（※3）	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099 255-2505
THE 3RD PLANETシャングルパーク 鹿児島店（※4）	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店（※4）	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。各店舗にて、ご確認ください
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。各店舗にて、ご確認ください
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。各店舗にて、ご確認ください

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ（http://www.arcadiamagazine.com/）にて！

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか？ 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX：03-3265-7340 E-Mail：location@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年7月版

北海道

★宮の沢ちえりあ
札幌市西区宮の沢1条1-1-10 ☎011-671-2200
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	内容
7/18	14:00	Dance Dance Revolution X 大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	内容
7/4・18	21:00	鉄拳6BR 大会
7/5・20	16:00	G VS. G NEXT 大会
7/11・25	21:00	VF5R 大会
毎週土曜	10:00	戦場の絆 講習会

※受付は開始1時間前より

福島県

★スーハビンゴ郡山店
郡山市愛宕町3-1 ☎024-935-2388
http://www10.ocn.ne.jp/~sun-lei/bingo.html7/19

日付	時間	内容
	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル33 ◆レア8枚制限あり 受付方法及び詳細はHP(http://avalonsgate.net)参照

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062 3 ☎029 244-9900

日付	時間	内容
7/4	18:30～	VF5公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ

★セガワールド霞ヶ浦
稲敷市西代1473-1 ☎0299-78-2133
http://location.sega.jp/loc_web/sw_kasumigaura.html

日付	時間	内容
7/11	19:00	VF5公式 大会
7/18	18:00	GGXX∧CORE 大会 ◆固定2on(2人組み勝ち抜き)制
7/25	17:00	VF5オープンバトル

栃木県

★つるまき
宇都宮市築瀬町217 ☎028-634-2839

日付	時間	内容
7/5・26	14:00	アカツキ・ブレブル・アルカナ合同フリプ ◆アカツキ、ブレイブルー、アルカナ合同フリプ野試合 大会 参加費200円
7/12	14:00	ブレイブルー 3on3トーナメント ◆3ON3 勝ち抜きあっせんアリ
7/19	14:00	アカツキ電光戦記シングルトーナメント ◆少人数の場合はリーグ戦
8 2	14:00	ブレイブルー 1on1リーグ 大会 ◆ [illegible]

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sal.jp/booboss/

日付	時間	内容
7/26	15:00	QMA6トーナメント 大会 ◆ルールは当日発表

東京都

★クラブセガ秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

日付	時間	内容
7/4	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
7/5	10:30	VF5R 公式 大会 ◆カード必須、定員64名

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ヒルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

日付	時間	内容
7/5	19:00	ブレイブルー 2on2 大会
7/12	19:00	G VS. G NEXT 大会 ◆2000コスト禁止、機体変更無し
7/19	19:00	An×An2 大会 ◆タッグトーナメント、ハンディ無し
7/26	19:00	GGXX ∧CORE 大会

★THE 3rdPLANET 昭島店
昭島市松原町1-6-14 ☎042-500-1414
http://www.hukusensha.jp/3rdplanet/

日付	時間	内容
7/5	15:00	麻雀格闘倶楽部7店舗 大会 ◆定員15名 参加費100円
7/12	14:00	湾岸ミッドナイト3DX 全国 大会予選 ◆定員16名 日本最速王座店舗予選 大会
7/19	14:00	ポップンミュージック 店舗 大会 ◆定員16名 参加費100円

★GAME-NEWTON 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp

日付	時間	内容
7/11	20:00	スパⅡXランバト
7/18	20:00	Fate 大会
7/26	11:00	VF5R東京ベイエリアカップ ◆3on3
7/10・24	20:00	すごカナ2 第2期ランバト

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	内容
7/12	15:00	KOF2002UM 大会 ◆参加料無料 キャラ変更不可
7/19	11:00	「サムスピ64」、「サムスピ アスラ斬魔伝」対戦会 ◆参加料無料 詳細はhttp://porisamu.kirisute-gomen.com/
7/26	15:00	G VS. G NEXT 2on2大会 ◆参加料無料 チーム内の同機体不可 機体変更不可

★クラブセガ新宿西口
新宿区西新宿1-12-5 西口二平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

日付	時間	内容
7/4	18:00	ストZERO3 大会
7/11	17:00	マブカプ2 大会
7/12	16:00	ストⅣ 大会 ◆3on3 大会 ※チーム内同キャラクター使用可※
7/18	16:00	GGXX∧CORE ◆3on3 大会 ※チーム内同キャラクター使用可※

※その他、週末は多数イベントを開催中 詳細はHPにて

★G-link渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya.g'go.jp/g-link/

日付	時間	内容
7/5	18:00	三国志大戦3 大会
7/12	18:00	LoV 大会
7/19	18:00	GCB 大会

※詳細は、店舗やHPにて確認のこと

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.ace-net1.com/tudanuma/index.htm
(大会主催側:http://avalonsgate.net)

日付	時間	内容
7/19	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル33 ◆レア8枚制限あり 受付方法及び詳細はHP(http://avalonsgate.net)参照

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	内容
7/11	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆カード保有者のみ
7/18	17:00～18:00	VF5 公式 大会 ◆定員16名 カード保有者のみ

福井県

★JOYLAND敦賀店
敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/

日付	時間	内容
7/24	20:00	ダーツフェニックストーナメント ◆参加費100円 定員32名 501-クリケット
7/17	20:00	ユビート 大会 ◆参加費100円 定員16名

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.htm

日付	時間	内容
毎週日曜	19:00	G VS. G NEXT 大会ー決戦は日曜日 ◆2on2、ステージ指定 大会
7/12	16:00	MBAA 定期大会 ◆ルールは当日発表
7/20	16:00	ブレイブルー定期 大会 ◆ルールは当日発表
7/26	16:00	VF5公式 大会

大阪府

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

日付	時間	内容
7/4・18	18:00	G VS. G NEXT 大会
7/5・19	18:00	三国志大戦3 大会
7/11・25	18:00	MBAA 大会
7/12・26	18:00	ロードオブヴァーミリオン 大会

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	内容
7/5	17:00	第6回スパⅡX 大会
7/11	17:00	第16回ブレイブルー 大会
7/19	17:00	第2回スパⅡX 2on2大会
7/25	17:00	第6回ブレイブルー 2on2(ランダム) 大会

★セガワールド今福
大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html

日付	時間	内容
7/19	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル33 ◆レア8枚制限あり 受付方法及び詳細はHP(http://avalonsgate.net)参照

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

日付	時間	内容
7/4	18:00	ストⅢ3rd 大会
7/11	19:00	鉄拳6BR 大会
7/18	18:00	ストⅢ3rd 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

日付	時間	内容
7/5	17:00	VF5R 公式 大会
7/25	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

日付	時間	内容
7/5	20:00	頭文字D5 大会
7/12	20:00	G VS. G NEXT 大会
7/28	20:00	LoV 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

★チャレンジャーアバパ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

日付	時間	内容
7/3・17		ブレイブルー 大会 ◆参加費無料
7/4		G VS. GNEXT 2on2 ◆参加費1チーム¥100
7/5・12・19・26	15:30	MBAA 大会 ◆参加費100円(7/5は無料)
7/10・31		Fate 大会 ◆参加費無料
7/11	15:00	鉄拳6BR 大会 ◆参加費無料

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/his_avion.html

日付	時間	内容
7/12	14:30	G VS. GNEXT ◆2on2トーナメント 参加費無料
7/18	14:30	バーチャロン4th ◆2on2トーナメント 参加費無料
7/19	14:30	オラタンVer.5.66 ◆シングルトーナメント 参加費無料
7/20	14:30	バーチャロン 大会 ◆シングルトーナメント 参加費無料

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

日付	時間	内容
7/4	19:00	ブレイブルー 大会
7/12	15:00	MBAA 大会
7/20	15:00	ビートマニアⅡDX 大会
7/26	15:00	QMA6 大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000
http://avalonsgate.net 大会主催側

日付	時間	内容
7/11	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル32(三重)再戦分 ◆レア8枚制限あり 受付方法及び詳細はHP http://avalonsgate.net 参照
7/19	12:00	アヴァロンの鍵・弐・スターターデッキバトル33 ◆レア8枚制限あり 受付方法及び詳細はHP(http://avalonsgate.net)参照

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

日付	時間	内容
7/24	20:00	ストⅣ無差別大会 大会 ◆参加費100円
7/10	20:00	ストⅣ 中級者 大会 ◆参加費100円、PP30000以下
7/11	18:00	ストⅣ 初心者 大会 ◆参加費100円、PP20000以下
7/25	19:00	ストⅣ ランバト ◆参加費100円

★タロフォフォ
西宮市田中町5-21 ☎0798-32-0099

日付	時間	内容
7/18	18:00	G VS. GNEXT がちバトル ◆参加費200円 7/17までに電話か店舗でエントリー、2ON2.優勝商品有り、フリープレイ有り
7/19	18:00	鉄拳6BR ランバト ◆参加費100円 7/17までに電話か店舗でエントリー フリープレイ、上位者への特典有り

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

日付	時間	内容
7/5	15:00	ストⅣ中級者以下限定 大会 ◆BP20000以下 カード登録必須
7/12	14:00	MBAA 大会
7/19	15:00	ストⅣ 大会
7/26	14:00	ブレイブルー&GGXX ∧CORE 大会 ◆ブレイブルー終了後にGGXX受付

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F ☎082-241-8564

日付	時間	内容
7/12	15:00	MBAAランバト2on2
7/18	15:00	北斗の拳 大会
7/19	15:00	すごカナ2 ランバト2on2
7/26	15:00	GGXX∧CORE2on2

※2on2の 大会は同キャラ不可・早稲田式

ピックアップ2 新旧6作、名作タイトルが勢ぞろい!!

コーハツ祭'09 (KO-HATSU-CUP'09)

■主催・運営・会場:
KO-HATSU(コーハツ)
(公式ホームページ:http://www.ko-hatsu.com/)

■ルール:
参加費:1人1タイトルあたり200円、1日通し3タイトル参加は500円。
ウェブエントリー推奨。2on2はチームメイトあっせん有り。
共通ルール、各タイトルの詳細なレギュレーションはホームページを参照。

■開催日程&タイトル

●8月1日(土)
12:00～ ザ・ランブルフィッシュ2 (1on1)
14:00～ ソウルキャリバーⅢ AE (2on2)
16:00～ ブレイブルー (2on2)

●8月2日(日)
12:00～ サムライスピリッツ閃 (1on1)
14:00～ スーパーストリートファイターⅡX (2on2)
16:00～ キン肉マン マッスルグランプリ2 (2on2)

大阪のゲームセンター・コーハツにて、同店が定期的に大会を開催しているゲームを対象にした、大規模大会が催されることが決定! 本大会のコンセプトは「各タイトルのプレイヤーが集まって、それぞれお互いのタイトルのプレイを観ることで、それぞれが新しい価値観を持ち帰る」ことだとか。自分の知らなかった、新しい面白さを発見できるチャンスなので、開催タイトルに少しでも興味のある人はイベントに参加してみよう!

ピックアップ1 強豪君主集結!

第2回ラクゾー杯 三国志大戦3 大会

～我が奥義、お見せしましょう～

■会場:
アミューズメントシティーラクゾー
(公式HP:http://www.rakuzo.jp/)

■所在地:
千葉県印西市草深字原2072 牧の原モア内

■開催日時:
7月26日 12:00開始

■ルール:
参加費:300円(参加賞あり)、定員64人、トーナメント方式

5月に開催され、好評を博したラクゾー杯の第2回目の開催が決定! 今回も「STO」、「江東の虎」、「斗亜」といった有名君主が参加を予定しており、『三国志～』プレイヤー要注目のイベントになりそうだ。

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520　☎0852-72-2550

毎週金曜日	21:00	鉄拳6BR今出屋ランバト ◆参加費100円・シングルトーナメント

★セガワールド出雲
出雲市渡橋町784-1　☎Tel:0853-23-1870
http //location.sega.jp/loc web/sw_izumo.html

7/5	17:00	ＶＦ５　オープンバトル
7/26	20.00	ＶＦ５　公式 大会

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http //location.sega.jp/loc web/sw_matsue html

7/4	19:00	MBAA 大会
7/5	19:00	すごカナ2 大会
7/11	20:00	ストⅣ 大会
7/18	19:00	ブレイブルー 大会

高知県

★戦～ ikusa ～ 高知店
土佐市高岡町甲433-1 TSUTAYA高岡店内　☎088-854-1930
http://www.gems.ne jp/shop/ikusa/ikusa index.html

7/5	19:00	GGXX∧CORE 大会
7/11	19:00	KOF2002UM 大会
7/18	15:00	LoV 大会
7/26	19:00	鉄拳6BR 大会 大会

福岡県

★プリゲーレインボー
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F　☎092-771-0505
http://avalonsgate.net（大会主催側）

7/19	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル33 ◆レア8枚制限あり　受付方法及び詳細はHP（http://avalonsgate.net）
7/26（予定）	13:00	ポップンミュージック・ポップンレインボー!5 ◆参加費300円・バトルモードと共同プレイ会　コスプレ参加可能　日程及び詳細はHPにて（http //projectag.net）　定員20名　参加費300円

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F　☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

7/5	15:00	三国志大戦3 大会 ◆16名限定　参加受付6/28～
7/19	15:00	頭文字D5 大会第4回
7/26	19:00	VF5R公式 大会通算第22回

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1　☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

7/4・18	18:00	ブレイブルー　ランバト
7/12・26	16:00	G VS. G NEXT　2on2 大会
7/19	18:00	Fate 大会 ◆早稲田式2on2
7/25	18:00	MBAA ◆早稲田式2on2

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F　☎093-941-9022
http://www1 bbiq jp/maho-do/

7/4	19:00	ストⅣ 大会 ◆ネット未接続　カード使用不可
7/12	15:00	すごカナ2　2on2　大会 ◆ランバト第二回
7/19	15:00	北斗の拳
7/26	15:00	すごカナ2　ランダム2ｏｎ2 ◆ランバト第三回

※いずれも参加費100円　詳細は必ずＨＰを確認のこと

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8　☎097-553 3588
http://www maruka.jp/game html

7/10	20:00	G VS. G NEXT2on2 大会 ◆18:00集合　大会詳細は店頭にて

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、

①開催タイトル　②主催者とその連絡先　③参加資格、参加方法　④ルール　⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろを予定しています)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156　FAX:03-3265-7340
Mail : location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち 2009年5月開催分

5月中はゴールデンウィークもあり、さまざまなゲームの大会が開催された。今号では、それらの大会で上位成績を残した人たちを紹介するぞ。

●スーパービンゴ郡山店(福島県)

◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル32　5/17・9人**
優勝:ARK　2位:セルシウス　3位:ティーエ

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)

◇**第5回木偶狩筋肉祭　鉄拳6BR　3on3大会　5/4・156名**
優勝:古川とその手下A&Bチーム/古川(レイ)、ZEST(アスカ)、でく(デビル)　2位:パンダマニアは有給つかってんだよ! /パンダマニア、りゅーけー、ゆう汰そ　3位 悪鬼夜行/椿の華、ベリーコロ、野菜キング

●つるまき(栃木県)

◇**北斗の拳ランダム2on2大会　5/4・14名**
優勝:紅の豚(トキ)、オビ(ユダ)　2位:青龍、ジュン　3位:ひげ、どらまさ
◇**ブレイブルーシングルトーナメント　5/2・20名**
優勝:メカ沢(ラグナ)　2位:ラブレス　3位:沖菜
◇**ブレイブルー 2on2トーナメント　5/16・28名**
優勝:ラブレス(ピンクテイガー)、抹茶房(ノエル)　2位:R介、ネロネロ
◇**ブレイブルーシングルトーナメント　5/31・22名**
優勝:たひり(アラクネ)　2位:チクワ(タオカカ)　3位:ネロネロ

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉県)

◇**QMA6大会　5/24・4名**
優勝:サルサパリラ　2位:うさひげ　3位:れふてぃー

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)

◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル32　5/17・24人**
優勝:カルム　2位:クー　3位:Ao.

●大久保アルファステーション(東京都)

◇**「KOF' 95」シングル大会　5/10・10名**
優勝:書記(庵)　2位:Q　3位:与作
◇**「KOF' 95」大会　5/10・10名**
優勝 書記(京、庵、ルガール)　2位:Q　3位:与作
◇**「アカツキ電光戦記」大会　5/17・24名**
優勝:あーく(完全者)　2位:Siki0−02　3位:イップ

●クラブセガ秋葉原(東京都)

◇**VF5R　公式OPB　5/2・98名**
優勝:ち～すけ☆
◇**VF5R　公式大会　5/3・15名**
優勝:天雷　善祥(ジェフリー)
◇**MBAA　3on3　5/6・24名**
優勝:「BB1台撤去してメルブラ入れて下さい」/ウィズ(メカヒスイ)、たしろ(翡翠&琥珀)、さくらば(翡翠
◇**GGXX∧CORE　3on3　5/17・15名**
優勝:「円卓の騎士」/エン(スレイヤー)、たくの(ポチョムキン)、キシ(ソル)
◇**湾岸ミッドナイトMT3DX大会　5/23・19名**
優勝:イベント@八方
◇**KOF12　2on2　5/24・11名**
優勝:「バンビー狩り」/台バンベジータ様(京・ラルフ・アンディ)、デハバード(京・キム・テリー)

●新宿スポーツランド本館(東京都)

◇**G VS. GNEXT　ガガガ祭2009　2on2団体戦　5/2・150名**
優勝:「豚インフルエンザ」/ゆい(∀)、よしき(ヴァーチェ)
◇**ガンダムSEED-D ガガガ祭2009　4on4団体戦　5/3・12名**
優勝:「アベルファミリー」/MSZ-006(フリーダム)、アベル(指揮ゲイツ)、コウ(フリーダム)、MSZ-008(デュエル)
◇**G VS. G ガガガ祭2009　シャッフル2on2団体戦　5/5・60名**
優勝:矢野さん(W0)、ほし☆(グフカスタム)
◇**G VS. GNEXT　ガガガ祭2009　4ON4団体戦　5/6・228名**
優勝:「藤沢連合」/兵(テスサイズ)、あそ(∀)、みゃ(W0)、ちぇすたブシドー(ガンダム
◇**レディース全国への道5　3タイトル(初・中級者)合同女性限定イベント大会　5/10・42名**
・ストⅣ　優勝:べた(ルーファス)
・GGXXAC　優勝:おじい(メイ)
・ブレイブルー　優勝:テンパの人(ニュー)
◇**ガンダムカードビルダー　平日大会　ランバト 5/20・16名**
優勝:ギリアッー!ム
◇**ブレイブルー　平日大会　5/27・16名**
優勝:イノウエ(ニュー)
◇**ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産　5/31・14名**
優勝:BBC(チャカ)

●コムテックタワー (愛知県)

◇**アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会　5/3・32名**
・第一部　優勝:スパイク　2位:ごんぶと　3位:闇野　翼
・第二部　優勝:ディズィー　2位:SYU　3位:カルム

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

◇**VF5公式大会　5/23・16名**
優勝:シエロ　2位:けけけ葵
◇**メルブラ定期大会2on2　5/10・14名**
優勝:十六夜1&十六夜2　2位:ハコネ&TTK

●チャレンジャー関大前店(大阪府)

◇**三国志大戦3大会　5/8・10名**
優勝:負けたら相方のせい(ターンA・ヴァサーゴ)　2位:ケロビはバグじゃない!
◇**MBAA大会 5/15・14名**
優勝:鴬羽(ネロ)　2位:いおりんパネェっす　3位:みおちゃん大好き
◇**MBAA大会 5/29・14名**
優勝:ガチモツ(キシマ)　2位:Rio　3位:赤鬼
◇**MBAA大会　5/30・18名**
優勝:れろいし　2位:RUKA_2

●ハイテクランドセガアビオン(大阪府)

◇**WCCF 大阪チャンピオンズリーグ　5/17・27名**
優勝:エロテロ　2位:ティーロ

●セガワールド今福(大阪府)

◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル32　5/17・8人**
優勝:ジゲン　2位:レオ・ニーニャ　3位:Dボゥイ

●KO-HATSU (大阪府)

◇**第三回アカツキ電光戦記AA公式大会1on1　5/2・17名**
優勝 Siki0-02(ミュカレ)　2位:J
◇**第三回アカツキ電光戦記AA公式大会2on2　5/2・16名**
優勝:ランブル勢【SIG(鼎)・J(鼎)】2位:斡旋A【Siki0-02・はずれ】
◇**第三回アカツキ電光戦記AA公式大会3on3　5/3・15名**
優勝:斡旋B/蝸牛(不律)・ガッチョ(アドラー)・ホハ(E・ゾルダート)　2位 斡旋A【黒Q・SIG・丸山ゆい】
◇**第4回ブレイブルー 2on2大会　5/9・12名**
優勝:ガリレオ(テイガー)、リバイア(v)
2位:つかさ、HeartNana
◇**第3回スパIIX大会　5/10・22名**
優勝:ジェロム(Xバイソン) 2位:丸坊主(X本田)
◇**第19回サムスピ閃大会　5/16・11名**
優勝:中尉(右京) 2位 ヒライ様
◇**第4回スーパーストIIX大会　5/23・14名**
優勝:カチュー(Xバルログ) 2位 オトチュン
◇**第14回ブレイブルー大会　5/30・17名**
優勝:Jager(レイチェル) 2位:うてろ

●三宮 SANX (兵庫県)

◇**MBAA ランバト　5/2・12名**
優勝:ノエル(遠野志貴)　2位:消しゴム　3位 BAB
◇**ストⅣ PP3万以下大会　5/8・14名**
優勝:卍(ダルシム)　2位:TR　3位:ぶっきら
◇**ストⅣ PP2万以下大会　5/9・17名**
優勝:雌(ザンギエフ)　2位:いっきいき　3位:どんねこ
◇**ストⅣ 無差別級大会　5/22・16名**
優勝:カツオ(サガット)　2位:cat-k@アライ　3位:牛鬼
◇**ストⅣ ランバト大会　5/23・18名**
優勝:dath(ヴァイパー)　2位:SAW　3位:SPK

●ファンタジスタ(岡山県)

◇**MB大会　5/4・15名**
優勝:腐乱拳(都古) 2位:ユダ(秋葉) 3位:山本(アルク)
◇**VF5R公式大会 5/9　30名**
優勝:影(リオン)　2位:きのこ(アオイ)
◇**ストⅣ中級者以下限定大会　5/10・12名**
優勝:美人局(サガット) 2位: スラダン(バイソン)　3位:戸沢攻盛(バルログ)
◇**ストⅣ中級者以下限定大会 5/23・13名**
優勝:はかいし(ベガ) 2位:一九(春麗) 3位:す兄(リュウ)
◇**ストⅢ3rd大会　5/30・15名**
優勝:いずみ(春麗)　2位:ONE(ケン)　3位:AQ(Q)
◇**ブレイブルー大会　5/31・12名**
優勝:かさのり(カルル)　2位:ニッコー(ニュー)　3位:人造昆虫(アラクネ)
◇**GGXXAC大会　5/31・18名**
優勝:かさのり(メイ) 2位:ぐるぱ(ポチョムキン) 3位:ニッコー(イノ)

●プロバックス　JOYサンモール店(広島県)

◇**MBAAランバト　ランダム2on2　5/4・26名**
優勝:わか(ワルク)&いぐれ(メカヒスイ)　2位:ななし&むぐ 3位:水機&ハバネロ
◇**GGXX∧COREランダム2on2　5/24・10名**
優勝:おせう(闇慈)&きしぽん(聖ソル)　2位:ふぁ&あむたと　3位:ばよ&水鶏

●セガワールド松江(島根県)

◇**GWグランプリ　ストⅣ3on3大会　5/2・24名**
優勝:肉まんDセットチーム　2位:吉岡チーム
◇**GWグランプリ　ギルティギアアクセントコア　5ON5大会　5/3・35名**
優勝:愚離弧チーム　2位:全員アルカナ勢チーム
◇**G-1グランプリ　ブレイブルー　5ON5大会　5/4・25名**
優勝:松江勢チーム　2位:フィジカルチーム
◇**G-1グランプリ　メルティブラッド　2ON2大会　5/5・22名**
優勝:緋想天しようぜチーム　2位:杏のフィギュア取りに来ましたチーム◇G-1グランプリ　アルカナハート2大会　5ON5 5/5・25名
優勝:アマガミ勢チーム　2位:鳥取勢チーム
◇**アルカナハート2　2ON2大会　5/30・18名**
優勝:このは人形予約しなきゃチーム　2位:逆転検事チーム

●プリゲーレインボー (福岡県)

◇**アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル32　5/17・18人**
優勝:ひさとん　2位:きのこ　3位:ケイスケ
◇**ポップンミュージック・ポップンレインボー! 4 バトルモードトーナメント　5/31・13人**
優勝:とそ　2位:高野楓　3位:ちびた

●TAC戸畑店(福岡県)

◇**ブレイブルー　2on2　5/2・12名**
優勝:HBK(ライチ)、ナイン(ハクメン)　2位:キズカ(カルル)、Rino(ラグナ)
◇**MBAA大会　5/9・14名**
優勝:HBK(赤主)　ず(紅摩)　2位:すぐろ(琥珀)　ふぁも(レン)
◇**鉄拳6BR大会　5/16・9名**
優勝:マゾ鴉(ファラン)　2位:紫苑&鳳輝パパ(ラース)
◇**Fate大会　5/30・30名**
優勝:たままゆ(キャスター)　2位:ハーティア(凜)

●TAC北方店(福岡県)

◇**北斗の拳　5/5・16名**
優勝:ガンダム(レイ)　2位:射命丸文　3位:ワシのコンボは108まであるぞ!
◇**鉄拳6BR　5/23・12名**
優勝 優飛　アリサ　2位:マハドゥ　3位:ロム
◇**北斗の拳　5/31・13名**
優勝:ブロリー厨　ケンシロウ　2位:福岡最強東方シューターATFZ　3位:フリーザ厨

●セガアリーナ中間(福岡)

◇**VF5公式大会・5/17日・24名**
優勝 NO−NAME(ラウ)　2位 たぬちゃん●

今月の猛者！ 特別編 仁義なき青井が行く
ブラックジャック安古店 三国志大戦3大会「広島の宴」スペシャルレポート

どうもこんにちは?　こんばんは?　はたまたおはようございます!(　∀　)

ちょくちょく登場しております仁義なき青井でございます。このたび、広島のイベント「広島の宴」に招待していただきまして、そのリポートをしていこうかなと思います!

宴前日、開催者の方の家で寝させていただくことに。そこには……『三国志大戦2 若き獅子の鼓動』準優勝、☆純銀馬龍☆君主の姿が(笑)。というか生きてますか?

当日、イベント会場に着くと出場者の名前が書かれた看板を発見。こんなメンバーと大戦を今日1日やり合うのかと思うと胃がキリキリしますね。そして宴がスタート!　まず第一部のガチンコトーナメントは、はやて軍団1君主が優勝。第二部のチームすうしんVSチームけんちんは、チームすうしんが優→斗輝亜→赤兎暴走→江東の虎→魔法のランプ→数進セミナー、チームけんちんが先鋒☆純銀馬龍☆→劉裕→ジース→ザビ～→はやて軍団1→けんちんという構成に。僕は馬龍君が機略と知っていたので連環麻痺矢でメタリ、劉裕さんを大水計でメタリ、ジースさんを甘皇后ワラでメタリ、ザビ～さんにボコられて汚名を残しながら仕事をしました(笑)。

さらに第三部では羽織対決、第四部は一般の方々とガチンコバトル、最後に一般の方々に指導しながら店内と、なかなかの盛り上がりがありました。

そしてけんちんさんの閉会宣言で無事終了を迎え、とても楽しい会になりました!　本当にお疲れ様さました!

(題字：トライアングルサービス 藤野社長)

2009年5月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
デススマイルズ メガブラックレーベル	サキュラ	11,859,751,651	下風@(´・ω・`)インアウト…	ALL 同付	グッデイ21（東京）
ドラゴンダンス		294,765	UMC(275)	6-2 2-4でコンボ全つなぎ	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
バーチャファイター 5R VERSION A (REVISION1)	スコア	949,000	KFI-FUJ	ALL versionA REVISION1	GAME'S MILK（京都）
新作					
シューティングラブ。2007	1人で検定	645,930	LYH	連付 17才 9.90	GAME'S MILK（京都）
シューティングラブ。2007	UNIT-3	23,104,660	CYR-せたろ～（新宿泥）	ALL 残0	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
旋光の輪舞SP	ベルナ	47,701,660	ERO @ベルナちゃん達への愛の力です～	ALL 連付	グッデイ21（東京）
オトメディウス	エリュー・トロン	4,520,000	全部SHOTIA先生の教えです	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡（富山）
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,691,150	カス・コバヤシ	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,735,444,867	DBS	ALL ノーミス	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ボム　通常2周	573,060,813,122	お嬢	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ボム　裏2周	601,728,094,447	間違えて裏凸お城	ALL 3面で爆発	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプC・ストロング　裏2周	588,984,472,653	rkb @皆様に感謝	裏2周 ALL 残3 ボム0	個人申請 PJC那珂店（茨城）
TETRIS THE GRAND MASTER 3 -Terror Instinct-	CLASSIC-EASY	1,810	BOS.U	ALL	グッデイ21（東京）
レトロ					
ソニックウィングス3	真尾まお	5,574,800	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ナムコクラシックコレクション Vol.2	ディグダグアレンジ	2,270,860	三流亭大蕨	ALL 電プチあり 連付	大久保アルファステーション（東京）
バトルガレッガ	フライングバロン	15,514,160	VMT-T島㊕	全7面ALL	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
鋳薔薇	1P側	35,721,730	ACR	ALL AB決定機体 連なし	個人申請 アミューズメントスタジアムTOP（新潟）
鉄拳4	ファラン	1'33"18	天海 履	ALL 同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
斑鳩	ノーマル	36,088,730	ましこ	ALL 連なし 3面 15万落ち orz ショールーム	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計（熊本）

お詫びと訂正

2009年7月号（No.110）の「ハイスコア通信」にて、スポラ九品寺、ゲームプラザ・ショールームの所在地が誤って鹿児島県となっておりましたが、正しくは熊本県です。また、2009年6月号（No.109）記事の全国一位スコア欄に、誤って全国一位として記載されたスコアがありました。正しくは以下のものとなります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ザ・ランブルフィッシュ2	ヒカリ	1,513,400	ファイナルドーナツ！長谷川平蔵	ALL 連必付	えの木（高知）

講　評

今回から集計開始の『**ドラゴンダンス**』は麻雀牌を取っていくパズルゲーム。この手のゲームにありがちな“手詰まり”は無く、厳しい時間制限の中で素早く牌を取っていく必要があります。ちなみにトップのUMC氏によると「極度に目が疲れるゲーム」だそう。アクション要素が強く、ほとんどのプレイヤーがステージ5で挫折している現状ですが、果たして今後ALLクリアは出るのか、注目していきましょう

『**シューティングラブ。2007**』エクスジールのUNIT-3は、残機3ボム0で6面ボスに突入したため、ボス戦の発狂ビット1～2ターン分のスコアが落ちているそう。今後の更新には6面ボスまでノーミスでたどり着くのが前提となるので、さらに厳しくなるようです。

『**オトメディウス**』は亜乃亜が「東京道中マイナス5万……」とのコメントつき。370万点台が真の大台に乗るのか？　また、だれもが目を疑うブッチギリのスコアといっていいトロンも、勢いが止まらず伸び続けていますが、稼動初期と変わらずアレキEX→サンサルEX→東京EXのステージ構成。まだまだプレイし続けるということなので、こちらも目が離せません。

『**鋳薔薇**』（1P側）は3面ボス終了時1294万点、ラスボス稼ぎで約1500万点弱を稼ぎ出したスコア。ラスボスの最終形態でボムを使用し、画面中が勲章だらけの中でエクステンド→残機つぶしを繰り返す稼ぎを可能にしたのは、唯一ACR氏だけ。本タイトルについては、1P側、2P側ともに同氏の独壇場が続きそうです。

次回集計
●次回の集計（アルカディア9月号掲載分）は2009年7月19日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請は7月22日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

奇跡のカンストALL達成！

惜しくもカンスト直前のスコアで止まっていたウルトラ・レコ部門だが、今回ついにカンストでのALLクリアが達成された。

今回のプレイ内容は3面後半で1ミス、4面クリア時22億と若干低めながら、5面ボスに残4ボム6突入し、5面道中と5面ボス第1形態のスコアが高かったので見事にカンストALL達成となった。ちなみに備考の"カンスト6回目"という表記だが、以前の5回はスコアはカンストしていてもクリアができなかったそうで、プレッシャーの中でのALLがいかに難しいかがうかがい知れる。

言うまでもなくカンストすることはもちろん、ALLクリア自体が非常に難しいウルトラモードのレコだが、ついにこの大きな区切りにたどり着いたことは、だれしもが認める偉業といえるだろう。

虫姫さまふたり Ver1.5

ウルトラ・レコ	ALL 残0 B0 カンスト6回目
3,999,999,999	
fufufu 個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)	

380万代プレイヤー大激戦

前号でもお伝えしたとおり、タイムボーナスを重視しつつコンボをつないでいくのが稼ぎのキモとなる本作だが、一部の破壊可能なオブジェクトには早く壊しすぎるとスコアが入らない場合があるので、ところどころで細かな工夫が必要となる。

また、特に差が出やすいポイントは1面ボスのコンボ、2面ラプター2機のコンボ、3面のタイム、そして4面マーケットのコンボとボス戦のタイムだそう。早くもパターンが煮詰まってきているのは、上位陣がかなり年季の入ったガンシューブレイヤーだからなのだろうか。

なお、今回の集計では2位に382万点のTYO-チョイ氏、3位に381.8万点のGABBAwithゾンビ氏と380万点台に3人にプレイヤーがひしめく激戦だったことも付け加えておく。

レイジングストーム

ALL 3'06"26 残ライフ3.5(2ミス) 2P側使用
3,857,450
遊撃手-まJU 個人申請 タイトースペシャル(大阪)

チンの連係が短縮のカギ！

格闘ゲームの初回集計に圧倒的ともいえる強さを発揮するKOL氏が今回も他の追随を許さない、すさまじいタイムをたたき出してきた。

攻略のカギとなるのが、チンの←+D→Cの連係。この連係の繰り返しでCPUがハマり、攻撃をくらい続けてくれるため、ひたすらこれを繰り返すのが非常に有効なのだ。

ただし、京、キム、大門と、ゲージのたまったアンディはこの連係に割り込む反応をするので、これらが出現するとタイムが大幅に遅くなるそう。

今回のタイムで縮んであと5秒程度ということだが、これもCPUの出現キャラ次第という段階。もちろん、まだ稼働して1カ月という段階なので、ほかに有効な攻略がある可能性もゼロではない。今後の動向を見守りたいところだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI

ALL チン、アテナ、レオナ 5秒落ち
2'20"70
ひらがな3つであずさ、呼ぶ時はあずにゃん 個人申請 大久保アルファステーション(東京)

今月の注目トピック！ 新規集計店舗を大紹介！

今月、ハイスコア集計店として新たに3店舗の加入があった。以下、紹介していきたい。

まずは、前々号の当コーナーにて取り上げた**「高田馬場ゲーセンミカド」**と姉妹店である**「新宿ゲーセン・ミカド」**。こちらは2店舗での合同集計となる。レゲーの大型筐体モノからシューティング、格闘ゲームまで、幅広いタイトルを設置している店舗だ。店舗の概要は前々号、あるいは弊誌ウェブサイトを参照。

もう1店舗は、栃木県は宇都宮市にある**「つるまき」**。ボーリング場などと一体になった複合レジャー施設内のゲームコーナーだが、ビデオゲームの種類、台数ともに豊富で、新旧さまざまな人気作が楽しめる。店舗情報は右横に掲載するので、北関東、東北南部のスコアラー諸氏は、ぜひとも足を運ばれたい。

■店舗情報

◀つるまきの店舗外観。カラオケやボーリング場と一体になった複合施設だ。

▶シューティングゲームが並ぶ一角。その他、新作の格闘ゲームも多く取りそろえられている。

■店名：つるまき
■所在地：栃木県宇都宮市築瀬町217
■電話番号：028-634-2839
■営業時間：5:00～24:00（ゲームコーナー）

デススマイルズII～魔界のメリークリスマス～ 集計状況と今後の集計方針について

■集計状況について

『ver.1.00』の集計は打ち切りました。

次回の集計では、『ver.2.00』、『ver.3.00』でそれぞれ別のゲームとしての集計を実施します。また、部門については現在、【ウィンディア】、【スーピィ】、【キャスパー】の3部門で集計しています。

■今後の集計方針について

本作はドングル送付によるデータ追加・修正と、隠しコマンド入力による追加要素の解禁方式という珍しい形式のバージョンアップ形態をとっているため、頻繁に細かいルールの追加、改定を施していく予定です。

随時、弊誌ウェブサイトのルール欄にて更新していく予定ですので、必ず申請前にご確認ください。

新たに追加・変更されるルール

シメンソカス

【スコア】で集計します。モードは問いません。
■工場出荷設定[難易度：05]

ドラゴンダンス

【スコア】1部門で集計します。
■工場出荷設定[難易度：ノーマル]

虫姫さまふたりVer.1.5

【ウルトラ・レコ】部門は、限界点達成のため集計を打ち切ります。現在の集計状況は、以下のようになります。
●集計中
【オリジナル・レコ】、【オリジナル・パルム】、
【マニアック・レコ】、【マニアック・パルム】、
●限界点達成のため、集計打ち切り
【ウルトラ・レコ】、【ウルトラ・パルム】
※設定、その他のルールについては変更はありません。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
GAME41のHPは移転しております。http://game41.info/までどうぞ。

●大久保アルファステーション（東京都）
ご好評につき4F「ガンダムフロア」にて稼働中の『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』のシャッフル設定台を増設しました。これにより一人でのプレイもしやすくなりました。ぜひご来店ください。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

特集3

秘蔵データ（編集部調べ）第2弾！

必携機体データ集【後編】

オフィシャル全国大会の開催がついに決定！　詳細は公式サイト（http://www.gundam-vs.jp/next/）および携帯サイト（http://gvsg.jp/index.html）でチェック！　そして、待望のデータ集【後編】も一挙掲載!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2009年3月18日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256専用

熱き戦いが今年も！　公式大会「Premium Dogfight'09」予選開催店舗リスト

エリア・県名	店舗名
北海道・東北	
北海道	キャッツアイ清田店
	キャッツアイ恵庭店
	キャッツアイ新札幌
	MAXIM　HEARO
	キャッツアイ篠路
	キャッツアイ手稲店
	キャッツアイ東苗穂店
	G-Baoa・g　（シーバオア・グー）
	キャッツアイ麻生店
	キャッツアイ新川店
	アドアーズ狸小路
	キャッツアイBIG東苗穂店
	ベガジオ栄町
	BIG BANG室蘭店
	キャッツアイ苫小牧店
	ラウンドワン函館店
	BIGBANG函館
	BIG　BANG釧路店
青森県	ラウンドワン青森店
	ソユーアミューズメントクラブアラモード
	プラサカプコン 柏村店
岩手県	ラウンドワン盛岡店
秋田県	プラサカプコン大曲
宮城県	アミューズメントパーク宝島台原店
	プラサカプコン石巻
	プラサカプコン ロックシティ佐沼店
	スーパーヒーロー仙台名取店
	プレイランドエフワンR
	タイトーステーション仙台東口店
山形県	スーパーノバ　天童
	パルケデアミーゴ
	カレッジスクエア
福島県	スーパービンゴ郡山店
	ドリームファクトリーいわき店
	ドリームファクトリー N2
	スーパーノバ　福島店
	スーパーノバ会津インター店
	ドリームファクトリー南福島店
関東	
東京都	アミューズメントスペース　マジック　上板橋店
	ゲームサファリ大山
	ラウンドワン板橋店
	大久保アルファステーション
	タイトーステーションBIGBOX高田馬場店
	クラブセガ渋谷
	アミューズメントスペース　UFO八王子
	タイトーサイト
	ドラマ野猿店
	キャロム青梅店
	ゲームオスロー立川第2店
	アミューズメントスペースUFO立川店
	アドアーズ立川
	ハイテクランドセガ渋谷
	アドアーズ渋谷
	タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店
	タイトーステーション上野アメ横店
	アドアーズ上野アメ横
	タイトー Hey
	アムネット五反田2号店
	アドアーズ蒲田西口B館
	シルクハット蒲田M2店
	AMPIA大森店
	東京レジャーランド小岩店
	アドアーズ錦糸町
	ハイテクセガ立石
	東京レジャーランド秋葉原2号店
	クラブセガ秋葉原
	アドアーズ銀座addict
	ゲームパニック東京
	六本木ボルテックス
	アドアーズ蒲田東口
	アドアーズ調布南口
	アドアーズ仙川
	セガワールドアルカス
	ゲームファンタジア東中野
	アドアーズ中野
	SPORT池袋
	ゲームサファリ池袋
	アドアーズ池袋東口
	アドアーズサンシャイン
	ゲームパーク足立店
	アドアーズ新小岩
	GAME　SPOT　VERSUS
	タイトーステーション町田店
	ゲームネバーランド
	アドアーズ多摩センター
	アドアーズ浅草
	アドアーズ上野南口
	東京レジャーランド秋葉原店
	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店
	キャッツアイ町田店
	ゲームシティ国分寺南店
	タイトーステーション国分寺
	アドアーズ池袋西口
	宝島　高島平店
	タイトーステーション池袋ロサ店
	ゲームファンタジア門前仲町
	東京レジャーランド　パレットタウン店
	タイトーステーション秋葉原
	アドアーズ阿佐ヶ谷
	アドアーズ荻窪西口
	プラサカプコン 吉祥寺店
神奈川県	アドアーズ青葉台
	ザ・サードプラネット北港ニュータウン店
	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店
	アミューズメントパークネバーランド
	ゲームプラザセントラル日吉店
	AMPIA綱島店
	アミューズメントパークネバーランド2
	ゲームインファンファン本厚木店
	ゲームシティビーズウォーク店
	ゲームファンタジア茅ヶ崎
	アドアーズ湘南台
	ゲームインファンファン藤沢店新館
	アドアーズ大和B館
	ゲームフィールド・ラグーン
	タイトーステーション海老名ビナウォーク店
	タイトーイン戸塚西口
	プラサカプコン 横須賀店
	アドアーズ藤沢北口
	アドアーズ保土ヶ谷
	ゲームスペースジャンボ
	プレイシティキャロット横浜店
	タイトー TiLT川崎
	アドアーズ鶴見A館
	ゲームパニック新横浜
埼玉県	デイトナIII
	ゲームシティ川口店
	ゲームパークGC川口
	BIG　APPLE
	キャロム大宮店
	ゲームガレージ大宮店
	Zippy南越谷店
	アドアーズ川口栄町
	アミューズメントももたろう草加店
	プラサカプコン 桶川店
	プラサカプコン 羽生店
	ラウンドワン上尾店
	プラサカプコン エルミこうのす店
	アミューズメントパークウェアハウス上尾店
	キャッツアイ狭山店
	プラサカプコン 入間店
	クラブセガ所沢
	キャロム狭山店
	ゲームシティプラス川越店
	キャロム坂戸店
	ラウンドワン朝霞店
	ゲームデイトナ志木
	アドアーズ和光
	ゲームファンタジア春日部
	アドアーズ蕨
	埼玉レジャーランド春日部店
	ザ・サードプラネット　フレスポ八潮店
	ゲームパニック三郷
千葉県	プラサカプコン 千葉長沼店
	ゲームシティ千葉祐光店
	ゲームチャリオット誉田店
	ラッキー四街道店　ESTACION
	プラサカプコン ちはら台店
	ゲームフジ市川
	ゲームプラザ・セントラル浦安店
	宝島新浦安店
	ゲームチャリオット五井店
	ゲームチャリオット辰巳店
	イスカンダル
	ゲームエース南八幡
	アドアーズ行徳
	アミューズメントエース　津田沼
	東京ガリバー松戸店
	ZAPS柏店
	プラサカプコン 成田店
	ゲームチャリオット六方店
	ムー大陸稲毛店
	ラッキー中央店　フェリシダ
	ファンファン船橋店
	千葉レジャーランド千葉ニュータウン店
	ゲームチャリオット船橋店
	キャッツアイ八千代店
茨城県	プラサカプコン 土浦店
	ピンクパンサー水戸けやき台店
	ピンクパンサー水戸赤塚店
	プラサカプコン 水戸店
	アピナ下館店
	ピンクパンサー結城店
	ゲームパドック+1　古河店
	ピンクパンサーつくば店
	ピンクパンサー下妻店
	ピンクパンサーつくばみらい店
	ゲームパニックつくば
	GAME　CAP
	アミューズビバ
	アミューズメントコーラルパークひたちなか店
	ピンクパンサー日立店
栃木県	AXEL小山店
	大田原スポーツランド
	ゲームモアイ小山店
	ドリームファクトリー Aloha！
	インターパークプラスワン
	ラウンドワン栃木・樋ノ口店
	プラサカプコン 足利店
	パロ石橋店
群馬県	ゲームパドックプラスワン太田店
	群馬レジャーランド大田店
	ルパン122
	アピナ太田店
	ラウンドワン前橋店
	THE　3RD　PLANET高崎店
	群馬レジャーランド伊勢崎店
山梨県	プラサカプコン 甲府店
信越・北陸	
新潟県	シルクドゥガリバー新潟店
	パロ三条店
	メジャーロード新発田店
	カプコサーカス 新潟東店
	ゲームセンターテクノポリス
	上越レジャーランボウル
	宝島　十日町店
長野県	ラウンドワン長野店
	アミューズメントパークNASA
	アピナ長野大橋店
	アピナ松本店
	エーツーランド上田店
	パロ佐久店
	セガワールドエデン
	アピナ諏訪店
富山県	トヤマレジャーランド呉羽店
	アピナ富山豊田店
石川県	バイパスレジャーランド藤江新館
	バイパスレジャーランド宇ノ気
	扇ヶ丘レジャーセンター
	コスモランド小松
福井県	ジョイランド江守店
	ジョイランド大和田店
	ジョイランド鯖江店
東海	
愛知県	LOOP　岡崎店
	ゲームファンタジアン蒲郡店
	ゲームランド 岡崎
	PLAY-SEVEN
	プラサカプコン 稲沢店
	ゲームゾーン
	Loop名古屋北店
	Loop春日井
	GREA
	名古屋レジャーランド大高店
	UFACTORY in 豊明
	VAMP中川店
	Loopみなと
	クラブセガ金山
	GAME　VAMOS
	ポート24八事店
	名古屋レジャーランドささしま店
	アーバンスクエア大須店
	キングジョイ
	セガアリーナ豊橋
	セガワールド飯村店
	ゲームファンタジーランドアトランティス
	名古屋レジャーランド内田橋
	ゲームファンタジアン長久手店
	プラサカプコン 豊田店
岐阜県	ゲームセンター　ダイオウ
	ゲームファンタシアン精華店
	A.C　GRAND
	ゲームファンタジアン柳津店
	オアシス本店
	遊食空間XYZ
静岡県	THE3RDPLANET　OZ浜松店
	ラウンドワン浜松店
	ジョイランドアミューズ宝塚店
	ミラクルトーム
	ミラクル沼津
	ミラクル藤枝店
	ミラクル静岡
	プラサカプコン インターマジカル店
	ゲームオフ富士宮店
	アップル清水長崎店
	ミラクル富士宮
三重県	Loop四日市店
	GAME OFF 四日市店
	ラウンドワンみえ川越店
	クラブセガ名張
	YAZワールド四日市店
	アーバンスクエア津南店
近畿	
大阪府	ゲームプラザパール
	アテナ日本橋
	星狩物語　岸和田店
	ラウンドワン堺中央環状店
	エンジョイパラダイス
	ラウンドワン東大阪店
	アミューズBONBON
	セガワールドアポロ
	ゲームプラザ　OKA 3
	ハイテクランド　セガ　アビオン
	ゲームプラザエム
	ラウンドワン堺駅前店
	星狩物語　中百舌鳥店
	クラブセガ藤井寺
兵庫県	GAME IN COO
	ラウンドワン新開地店
	らんらんらんど塚口店
	アークカフェ24
	セガワールドながさわ
京都府	京極ゲームセンター
	辻商店
	AVIX福知山店
滋賀県	シャンクルクラブ堅田店
	宝島 近江八幡店
奈良県	キャノンショット
	アミューズメントデプト
	ビバ・サーカス 桜井店
和歌山県	ラウンドワン和歌山店
中国	
島根県	セガワールド松江
	youme CIRCUS
広島県	フタバ図書GIGAZONE広島駅前店
	ビバーチャ2
	アミパラ広島店
	セガワールド大町
山口県	Super　OZ　宇部浜バイパス店
	アミパラ下関店
	フレスパランド　カッタの湯
	サンゲームス宇部店
四国	
香川県	アミュージアム高松店
	マックスプラザ善通寺
	T-BIRDS　高松店
愛媛県	セガワールド枝松
	プラサカプコン 新居浜店
高知県	プラサカプコン 高知店
九州・沖縄	
福岡県	アミューズメントスペースOPA
	ゲームセンターウィズダム
	THE3RDPLANET　コマーシャルモール博多店
	ジーカム和白
	サンゲームス大野城店
	GO-遊　福岡店
	AsobiDouraku新合川店
佐賀県	遊道楽　嘉瀬店
福岡県	アムズ大牟田店
熊本県	パスカワールド　グリーンランド店
	プレミアム・アムズ
	ラウンドワン熊本店
大分県	ラウンドワン大分店
	タイトーインウィング
鹿児島県	THE3RDPLANET　シャングルパーク鹿児島店
	ゲームセンター　電撃新栄

機体データ[後編]

先月掲載された21機体の機体データに引き続き、今月は34機体のデータを公開するぞ。先月号と今月号の機体データを合わせれば現在使用可能な55機体すべてのデータがそろうのだ!!

AMX-103 HAMMA-HAMMA ハンマ・ハンマ

トリッキーな武装で相手を幻惑しつつ、強力な特殊格闘を狙っていこう(狙いすぎ注意!)。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃	射撃属性
サブ射撃	60	よ	3カウント	―	射撃属性　攻撃力は1発当たり レバー入力で射出方向選択可能
特殊射撃	101	ダ	3カウント	―	射撃属性　攻撃力は1発当たり
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	―	よ>ダ	射撃属性
地上←or→+格闘	50	134	―	よ>ダ	射撃属性
ブーストダッシュ格闘	78	―	―	ダ	射撃属性
特殊格闘	0	50	168	捕縛>ダ>ダ	射撃属性
↓+格闘	50	134	―	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘→射撃	154	―	―	ダ	射撃属性
特殊格闘→↑+格闘	193	―	―	ダ	射撃属性
特殊格闘→↓+格闘	183	―	―	ダ	射撃属性
サブ射撃→格闘	80	―	―	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ガザD	4	120	攻撃属性はフルヒット時

F91 GUNDAM F91 ガンダムF91

高機動力を活かした丁寧な立ち回りがカギだ! 換装のタイミングには注意しよう。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	105	よ	2カウント	特殊格闘	射撃属性
特殊射撃	―	―	―	―	ヴェスパーに換装
ヴェスパー時メイン射撃	100	ダ	―	特殊格闘	射撃属性
ヴェスパー時メイン射撃チャージ	135	ダ	―	特殊格闘	射撃属性
ヴェスパー時サブ射撃	8	―	4カウント	―	射撃属性　全弾ヒットで39ダメージ
ヴェスパー時格闘	95	よ	―	―	射撃属性　3カウントで自動爆発
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	147	―	よ>ダ	格闘属性
地上→+格闘	50	134	―	よ>ダ	格闘属性
地上←+格闘	50	134	―	ダ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	187	よ>よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	80	―	―	ダ	格闘属性
特殊格闘	―	―	―	―	一定時間相手の攻撃が残像へ行く メイン射撃連射可能に リロード30カウント
シールド→格闘	164	―	―	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ヘビーガン	5	40	3発　攻撃力は1発ヒット時

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。―はキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

LM312V04 VICTORY GUNDAM ヴィクトリーガンダム

強力な盾を軸に立ち回りつつ、ハンガーとブーツの強力なけん制で優位に立て!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	130	ダ	3カウント	特殊格闘/特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	108	ダ	サブ射撃入力	特殊格闘	射撃属性
特殊射撃	108	ダ	サブor特殊射撃or特殊格闘入力	ー	射撃属性
特殊格闘	134	ー	ー	ダ	射撃属性
コアファイター時メイン射撃	4	ー	4カウント		射撃属性　全弾ヒットで46ダメージ
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	76	147	ダ>ダ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	185	ー	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
空中←or→格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	92	ー	ー	ダ	格闘属性
トップファイター時地上ニュートラル格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
トップファイター時地上←or→+格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
トップファイター時空中ニュートラル格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
トップファイター時空中←or→+格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
トップファイター時ブーストダッシュ格闘	92	ー	ー	ダ	格闘属性
ボトムファイター時地上ニュートラル格闘	50	134	ー	ダ>ダ	格闘属性
ボトムファイター時地上←or→+格闘	109	146	270	よ>ダ	格闘属性
ボトムファイター時空中ニュートラル格闘	101	137	195	よ>ダ	格闘属性
ボトムファイター時空中←or→+格闘	50	129	193	ダ>ダ>ダ	格闘属性
ボトムファイター時ブーストダッシュ格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ガンイージ	2		ー		シールド

GF13-017NJII GOD GUNDAM ゴッドガンダム

超強力な格闘コンボをどこで狙っていくかが勝負の分かれ目! モビルアシストを使いこなせ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード		キャンセル	備考
メイン射撃	50	よ	ー		ー	射撃属性
メイン射撃チャージ1	174	ダ	ー		ー	射撃属性
メイン射撃チャージ2	211	ダ	ー		ー	射撃属性
メイン射撃チャージ3	248	ダ	ー		ー	射撃属性
サブ射撃	10	よ	4カウント		ー	射撃属性　全弾ヒット110ダメージ
特殊射撃→メイン射撃	50	よ	ー		ー	射撃属性　5連射可能
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(3段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	59	102	141	241	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	115	213	ー	よ>よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	100	145	234	よ>よ>よ>ダ	格闘属性　攻撃力は最終段連打時
空中←or→+格闘	57	125	197	ー	よ>よ>ダ	格闘属性　攻撃力は最終段連打時
ブーストダッシュ格闘	40	153	ー	ー	ダ>ダ	格闘属性
特殊格闘	114	194	ー	ー	ダ>ダ	格闘属性
格闘チャージ	183	ー	ー	ー	ダ	格闘属性　攻撃力は全弾ヒット時
地上ニュートラル攻撃1段→←or→+格闘	173	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
地上ニュートラル攻撃1段→↑+格闘	103	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
地上ニュートラル攻撃1段→↓+格闘	103	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
地上←or→+格闘1段→↑+格闘	92	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
地上←or→+格闘1段→↓+格闘	92	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
空中ニュートラル攻撃1段→←or→+格闘	92	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
空中ニュートラル攻撃1段→↑+格闘	92	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
空中ニュートラル攻撃1段→↓+格闘	101	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
空中←or→+格闘1段→↑+格闘	100	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
空中←or→+格闘1段→↓+格闘	108	ー	ー	ー	ダ	格闘属性
特殊格闘→↑+格闘	122	ー	ー	ー	ダ	格闘属性　連打無し
特殊格闘→↓+格闘	170	ー	ー	ー	ダ	格闘属性　連打無し
特殊射撃→格闘	92	195	ー	ー	ダ>ダ	射撃属性
モビルアシスト	**使用回数**			**攻撃力**		**備考**
ガンダムマックスター	7			80		ダウン

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン ●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

GF13-017NJ SHINING GUNDAM シャイニングガンダム

スーパーモード中のシャイニングフィンガーソードを、いかに当てるかが勝利へのカギだ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	–	射撃属性
サブ射撃	15	よ	5カウント	–	射撃属性　全弾ヒットで129ダメージ
特殊射撃	–	–	20カウント	–	スーパーモードへ移行
スーパーモード時サブ射撃	148	ダ	3カウント	–	射撃属性
スーパーモード時特殊射撃	–	–	–	–	シャイニングフィンガーソード抜刀

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(3段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	49	88	174	218	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	97	196	–	よ>よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	45	117	198	–	よ>よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	92	129	190	–	よ>よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	40	82	127	–	ダ>ダ>ダ	格闘属性
特殊格闘	124	187	–	–	ダ>ダ	格闘属性
↓+格闘	100	–	–	–	スタン	格闘属性
格闘チャージ	185	–	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル攻撃1段→←or→+格闘	163	–	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル攻撃1段→↑+格闘	93	–	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル攻撃1段→↓+格闘	93	–	–	–	ダ	格闘属性
地上←or→+格闘1段→↑+格闘	92	–	–	–	ダ	格闘属性
地上←or→+格闘1段→↓+格闘	92	–	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル攻撃1段→←or→+格闘	87	–	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル攻撃1段→↑+格闘	87	–	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル攻撃1段→↓+格闘	96	–	–	–	ダ	格闘属性
空中←or→+格闘1段→↑+格闘	129	–	–	–	ダ	格闘属性
空中←or→+格闘1段→↓+格闘	137	–	–	–	ダ	格闘属性
シャイニングフィンガーソード抜刀時ニュートラル格闘	70	240	–	–	よ>ダ	格闘属性
シャイニングフィンガーソード抜刀時←or→+格闘	164	–	–	–	ダ	格闘属性
シャイニングフィンガーソード抜刀時ブーストダッシュ格闘	70	240	–	–	よ>ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ドラゴンガンダム	2	110	よろけ

GF13-050NSW NOBEL GUNDAM ノーベルガンダム

バーサーカーモード中は攻撃力と移動速度がUP!後はそれをどう活かすか!?

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	–	射撃属性
メイン射撃チャージ	173	ダ	–	–	射撃属性
特殊射撃	–	–	20カウント	–	バーサーカーモードへ移行
バーサーカーモード時メイン射撃チャージ	298	–	–	–	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	59	117	192	よ>ダ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	116	189	よ>よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	156	–	よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	177	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	75	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	102	–	–	ダ	格闘属性
サブ射撃	124	175	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→↓+格闘	67	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→↓+格闘→ジャンプ→格闘	133	–	–	ダ	格闘属性
地上←or→+格闘or空中ニュートラル格闘or空中←or→+格闘→↓+格闘→ジャンプ→格闘	59	124	–	よ>ダ	
バーサーカーモード時ニュートラル格闘	60	155	246	ダ	格闘属性
バーサーカーモード時地上←or→+格闘	60	136	239	よ>ダ>ダ	格闘属性
バーサーカーモード時ブーストダッシュ格闘	111	–	–	ダ	格闘属性
バーサーカーモード時特殊格闘	217	–	–	ダ	格闘属性
バーサーカーモード時サブ射撃	185	–	–	ダ	格闘属性　格闘ボタン連打時246ダメージ

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
マンダラガンダム	3	80	よろけ

はみ出しNEXT!
●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。–はキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

OZ-13MS GUNDAM EPYON ガンダムエピオン

射撃武装が無い分、格闘は超強力! 絶対にコンボはミスらないように練習しよう!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	20	捕縛	–	–	格闘属性
サブ射撃	20	ダ	–	–	格闘属性
特殊射撃	–	–	–	各種格闘	相手に向かって突進
⬅or➡+メイン射撃	60	よ	–	–	格闘属性
MA時メイン射撃	99	よ	–	–	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	30	78	–	ダ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	30	85	–	ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	30	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	60	110	–	スタン>ダ	格闘属性
⬇+格闘	30	–	–	ダ	格闘属性
MA時格闘	97	–	–	ダ	格闘属性
MA時特殊格闘	57	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段or 地上⬅or➡+格闘1段→特殊格闘	125	–	–	スタン>ダ	格闘属性
⬆+格闘→特殊格闘	115	–	–	スタン>ダ	格闘属性
⬇+格闘→特殊格闘	約150～350	–	–	スタン>ダ	格闘属性 相手の高度によって攻撃力が変化
格闘攻撃→⬆+サブ射撃	194	–	–	ダ	特殊格闘以外の格闘攻撃がヒット時に派生可能
格闘攻撃→⬅or➡+サブ射撃	105	–	–	ダ	
格闘攻撃→⬇+サブ射撃	198	–	–	ダ	
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ビルゴII	5		–		バリア

GAT-X105 STRIKE GUNDAM ストライクガンダム

豊富な換装とNEXTダッシュを組み合わせ、攻撃の幅を増やして相手を追い詰めろ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
特殊射撃	–	–	–	–	パック換装 レバーニュートラルでエールパック 左でランチャーパック 右でソードパック
エールパック時メイン射撃	80	よ	3カウント	特殊射撃／特殊格闘	射撃属性
エールパック時サブ射撃	10	–	4カウント	–	射撃属性 全弾ヒットで48ダメージ
ランチャーパック時メイン射撃	130	ダ	3カウント	特殊射撃	射撃属性
ランチャーパック時メイン射撃チャージ	273	ダ	–	–	射撃属性
ランチャーパック時サブ射撃	10	–	4カウント	–	射撃属性 全弾ヒットで48ダメージ
ランチャーパック時格闘	106	よ	4カウント	特殊射撃	射撃属性 1ヒット時59ダメージ
ランチャーパック時特殊格闘	44	よ	5カウント	特殊射撃	射撃属性 全弾ヒットで103ダメージ
ソードパック時メイン射撃	40	よ	–	特殊格闘	射撃属性 2ヒットで76ダメージ
ソードパック時サブ射撃	10	–	4カウント	–	射撃属性 全弾ヒットで48ダメージ
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
エールパック時地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
エールパック時地上⬅or➡+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
エールパック時空中⬅or➡+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
エールパック時特殊格闘	70	–	–	ダ	格闘属性
エールパック時ニュートラル格闘1段→⬆+格闘	134	–	–	ダ	格闘属性
エールパック時ニュートラル格闘1段→⬆+格闘→メイン射撃	160	–	–	よ	格闘属性 メイン射撃のみ射撃属性
エールパック時ニュートラル格闘2段→⬆+格闘	169	–	–	ダ	格闘属性
ソードパック時地上ニュートラル格闘	50	92	208	よ>よ>ダ	格闘属性
ソードパック時地上⬅or➡+格闘	109	183	–	ダ>ダ	格闘属性
ソードパック時特殊格闘	151	–	–	ダ	格闘属性
ソードパック時⬇+格闘	10	–	–	捕縛	射撃属性
ソードパック時ニュートラル格闘1段→⬆+格闘	109	–	–	ダ	格闘属性
ソードパック時ニュートラル格闘1段→⬆+格闘→ニュートラル格闘	183	–	–	ダ	格闘属性
ソードパック時⬅or➡+格闘→⬆+格闘	184	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
メビウス・ゼロ	5		64		よろけ

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。–はキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

GAT-X102 DUEL GUNDAM ASSAULT SHROUD デュエルガンダムアサルトシュラウド

格闘を取るか、バランス型を取るか悩みどころ。自分に合ったモードで闘え!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	70	よ	3カウント	サブ射撃	射撃属性
メイン射撃チャージ	120	ダ	–	–	射撃属性
サブ射撃	126	ダ	4カウント	–	射撃属性
特殊射撃	–	–	–	–	アーマーパージ　一回の出撃に一度のみ
デュエルガンダム時メイン射撃	70	よ	3カウント	特殊射撃	射撃属性
デュエルガンダム時サブ射撃	8	–	3カウント	–	射撃属性　全弾ヒットで38ダメージ
デュエルガンダム時特殊射撃	100	ダ	3カウント	–	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	–	ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	79	–	–	ダ	格闘属性　ノックバック
特殊格闘	126	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→ニュートラル格闘→↑+格闘	182	–	–	ダ	格闘属性
特殊射撃→格闘	203	–	–	ダ	格闘属性　一瞬のみ一部の射撃に対し無敵
デュエルガンダム時地上ニュートラル格闘	50	109	178	よ>よ>ダ	格闘属性
デュエルガンダム時地上←or→+格闘	50	–	–	ダ	格闘属性
デュエルガンダム時ブーストダッシュ格闘	125	–	–	ダ	格闘属性　ノックバック
デュエルガンダム時特殊格闘	115	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
バスターガンダム	2		115		–

ZGMF-X42S DESTINY GUNDAM デスティニーガンダム

モビルアシストからのゴリ押し連係が強力!　一度捕まえたら、逃がさずたたみ掛けろ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード		キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	3カウント		サブ射撃	射撃属性
メイン射撃チャージ	150	ダ	–		–	射撃属性
サブ射撃	47	よ	–		–	射撃属性　2発ヒットで89ダメージ
特殊射撃	–	–	14カウント		–	相手に向かって突進
格闘チャージ	248	ダ	–		–	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(3段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	92	144	201	よ>よ>ダ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	80	109	186	–	よ>ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	119	–	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	128	–	–	–	ダ	格闘属性　連打時145ダメージ
特殊射撃→地上←or→+格闘	50	134	–	–	スタン>ダ	格闘属性
特殊射撃→↓+格闘	111	–	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**				**攻撃力**	**備考**
レジェンドガンダム	5				20	赤ロック時スタン　緑ロック時よろけ

はみ出しNEXT!
●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

ZGMF-56S IMPULSE GUNDAM インパルスガンダム

メイン射撃のビームを切らしてしまってもチャージショット！ お悩みは即解決！

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃	射撃属性
メイン射撃チャージ	174	ダ	–	–	射撃属性　使用後メイン射撃残弾全回復
サブ射撃	122	よ	–	–	射撃属性　盾のみヒット時50ダメージ
特殊射撃	80	よ	3カウント	–	射撃属性　入力時ホーミングを切る
コアスプレンダーモード時メイン射撃	8	–	5カウント	–	射撃属性　全弾ヒットで46ダメージ

格闘種類	攻撃力（初段）	攻撃力（2段）	攻撃力（最終段）	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	155	202	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⇦or⇨＋格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	126	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	40	192	–	スタン>ダ	格闘属性　ブーメランは射撃属性
地上ニュートラル格闘1段→⇧＋格闘	173	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→ニュートラル格闘→⇧＋格闘	177	–	–	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ガナーザクウォーリアー	3	115	ダウン

ORB-01 AKATSUKI アカツキ

器用貧乏というなかれ！ 相手を選ばず戦えるのだ！ バリアのおかげで生存率も高い……!?

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	–	射撃属性
メイン射撃チャージ	144	ダ	–	–	射撃属性
サブ射撃	10	ダ	5カウント	–	射撃属性　全弾ヒットで48ダメージ
特殊射撃	–	–	–	–	パック換装
シラヌイ時格闘	30	よ	5カウント	–	射撃属性　レバーニュートラルで停滞 レバー入力で射出方向選択可能
シラヌイ時サブ射撃	–	–	30カウント	–	レバーニュートラルで自機 レバー入力で僚機にバリア展開

格闘種類	攻撃力（初段）	攻撃力（2段）	攻撃力（最終段）	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	113	174	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⇦or⇨＋格闘	50	130	–	ダ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	181	よ>ダ>ダ	格闘属性
空中⇦or⇨格闘	50	107	180	よ>ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	88	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	–	–	–	–	ビーム属性の弾を反射
⇩＋格闘	80	–	–	ダ	格闘属性　カウンター成功時

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ムラサメ	4	94	射撃属性

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。–はキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

RX-78NT-1 ALEX アレックス

アーマーをうまく活用すれば格闘機キラーに早変わり! ……と思うよね?

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	8	–	4カウント	–	射撃属性　全弾ヒットで39ダメージ
サブ射撃	8	–	4カウント	–	メイン射撃と同じ
特殊射撃	86	よ	30カウント	–	チョバムアーマーパージ
チョバムアーマーパージ後メイン射撃	35	よ	5カウント	特殊格闘	射撃属性　全弾ヒットで130ダメージ
チョバムアーマーパージ後サブ射撃	143	ダ	5カウント	–	射撃属性　弾数はメイン射撃と共用
チョバムアーマーパージ後特殊射撃	–	–	30カウント	–	チョバムアーマー装着

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	143	–	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	143	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	109	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	40	130	–	よ>ダ	格闘属性
↓+格闘	40	–	–	ダ	格闘属性
チョバムアーマーパージ後地上ニュートラル攻撃	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
チョバムアーマーパージ後地上←or→+格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
チョバムアーマーパージ後空中ニュートラル攻撃	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
チョバムアーマーパージ後空中←or→+格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
チョバムアーマーパージ後特殊格闘	164	–	–	ダ	格闘属性
チョバムアーマーパージ後ブーストダッシュ格闘	50	129	–	よ>ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ジムスナイパーII	4	76	よろけ

RX-79(G) GUNDAM GROUND TYPE 陸戦型ガンダム

遠距離から近距離まで高性能! 弾切れのタイミングには注意して立ち回ろう。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
特殊射撃	–	–	–	–	装備換装
マシンガン/ロケットランチャー装備時メイン射撃	47	よ	撃ち切り後手動	サブ射撃	射撃属性
マシンガン/ロケットランチャー装備時サブ射撃	88	ダ	4カウント	–	射撃属性
マシンガン/ロケットランチャー装備時特殊格闘	–	–	–	–	マシンガンリロード
180mmキャノン装備時メイン射撃	110	ダ	–	–	射撃属性
180mmキャノン装備時サブ射撃	–	–	–	–	砲撃モードへ移行
180mmキャノン装備時特殊格闘	100	よ	2カウント	–	命中後一定時間捕縛

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
マシンガン/ロケットランチャー装備時地上格闘	117	–	–	ダ	格闘属性　連打で176ダメージ
マシンガン/ロケットランチャー装備時空中格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
マシンガン/ロケットランチャー装備時ブーストダッシュ格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
180mmキャノン装備時地上格闘	134	–	–	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ホバートラック	3	76	よろけ

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

RX-75 GUNTANK ガンタンク

NEXTダッシュなんて飾りです。偉い人にはそれが分からんのですよ……!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	128	ダ	3カウント	特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	–	–	–	–	砲撃モードへ移行
特殊射撃	100	スタン	–	–	射撃属性
格闘	14	よ	6カウント	特殊射撃	射撃属性　全弾ヒット時122ダメージ
モビルアシスト	使用回数		攻撃力		備考
Gスカイ・イージー	4		88		よろけ

MS-06S ZAKU II シャア専用ザク

通常の3倍とNEXTダッシュを絡めた瞬発力ある攻めで、どこまで相手を削れるかが永遠の課題だ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	61	よ	5カウント	サブ射撃	射撃属性　全弾ヒット時131ダメージ
サブ射撃	103	ダ	4カウント	–	射撃属性
特殊射撃	84	よ	–	–	射撃属性
特殊格闘	–	–	50カウント	–	通常の3倍モードへ移行
格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	92	208	ダ>ダ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	129	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡+格闘	134	–	–	ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	134	–	ダ>ダ	格闘属性
⬇+格闘	60	227	–	ダ>ダ	格闘属性　カウンター成功時
モビルアシスト	使用回数		攻撃力		備考
ドップ	4		71		よろけ

RX-178 GUNDAM Mk-II ガンダムMk-II(カミーユ機)

コスト1000帯の中では強力な格闘を持ち、復活もある。強気で押していけ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	撃ち切り後メイン射撃	特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	65	ダ	撃ち切り後サブ射撃	特殊射撃	射撃属性　三連射可能
特殊射撃	76	よ	2カウント	–	射撃属性　二連射可能
格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	101	175	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	95	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
⬇+格闘	135	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	使用回数		攻撃力		備考
ガンダムMk-Ⅱ	2		76		よろけ

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン ●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

MSN-00100 HYAKU-SHIKI 百式

標準以上の性能があるとはいえ、耐久値が低い。いざというときの復活を活かせるかで大きく差が出る!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃/特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	95	ダ	4カウント	特殊格闘	射撃属性
特殊射撃	310	ダ	20カウント	特殊射撃	射撃属性
モビルアーマー時メイン射撃	5	ダ	4カウント	—	射撃属性　全弾ヒット時48ダメージ
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	50	134	—	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	183	よ>ダ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡+格闘	50	109	131	よ>よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	134	—	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘	183	—	—	ダ	格闘属性　カウンター成功時
空中ニュートラル格闘3段→メイン射撃	205	—	—	ダ	射撃属性
空中ニュートラル格闘3段→サブ射撃	209	—	—	ダ	射撃属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
リック・ディアス	2		54		よろけ

AMX-004 QUBELEY キュベレイ

ファンネルを使った強力な中距離戦に加え、奥の手となるプレッシャーで窮地を逃れられる万能機!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	3カウント	特殊射撃　特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	—	—	—	—	ファンネル射出
特殊射撃	30	ダ	2カウント	—	射撃属性　ファンネル攻撃攻撃力は1発当たり
モビルアーマー時格闘	30	—	2カウント	—	射撃属性　ファンネル停滞時のみ
モビルアーマー時特殊格闘	—	—	—	—	レバー入力方向へ方向転換
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上・空中ニュートラル格闘	50	116	201	よ>ダ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	50	109	183	よ>ダ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡+格闘	50	107	187	よ>ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	126	—	—	ダ	格闘属性
特殊格闘	137	—	—	ダ	格闘属性　格闘ボタン連打時155ダメージ
⬇+格闘	0	—	—	スタン	格闘属性　カウンター成功時
ニュートラル格闘1段→⬆+格闘→ニュートラル格闘	178	—	—	ダ	最終段のみ射撃属性
地上⬅or➡+格闘1段→⬆+格闘→ニュートラル格闘	178	—	—	ダ	最終段のみ射撃属性
空中⬅or➡+格闘1段→⬆+格闘→ニュートラル格闘	164	—	—	ダ	最終段のみ射撃属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ガザC	3		85		よろけ

ZZガンダム

特殊格闘にチャージショットと威力の高い武装が多い。モビルアシストも使いやすいぞ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	84	よ	3カウント	サブ射撃/特殊射撃/特殊格闘	射撃属性
メイン射撃チャージ	224	ダ	—	—	射撃属性
サブ射撃	110	ダ	5カウント	特殊射撃	射撃属性
特殊射撃	144	ダ	5カウント	—	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	180	—	よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	160	—	—	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	168	—	—	ダ	射撃属性
空中⬅or➡+格闘	140	—	—	ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	183	—	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘	224	—	—	ダ	格闘属性
ライフル所持時⬇+格闘	60	144	—	よ>ダ	格闘属性
素手時⬇+格闘	60	144	—	よ>ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
メガライダー	3		114		ダウン

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン　●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

AMX-004-2 QUBELEY Mk-II キュベレイMk-II

低コストの中では中距離の立ち回りはかなりのもの。ファンネルの残弾に気を付け、距離を離して闘え!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	70	よ	3カウント	–	射撃属性
メイン射撃チャージ	130	ダ	–	–	射撃属性
サブ射撃	24	–	3カウント	–	射撃属性
特殊射撃	–	–	–	–	ファンネルモードへ移行
ファンネルモード時メイン射撃	65	よ	3カウント	–	射撃属性
ファンネルモード時サブ射撃	130	ダ	3カウント	–	射撃属性
ファンネルモード時特殊射撃	–	–	–	–	通常モードへ移行
ファンネルモード時格闘	65	よ	3カウント	–	射撃属性
ファンネルモード時特殊格闘	118	よ	3カウント	–	射撃属性
格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上・空中ニュートラル格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
地上・空中⬅or➡+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	139	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	147	–	–	ダ	格闘属性
ニュートラル格闘1段→⬆+格闘	134	–	–	ダ	格闘属性
ニュートラル格闘2段→ジャンプ→ニュートラル格闘	135	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	使用回数		攻撃力		備考
バウ	4		73		射撃属性

XXXG-00W0 WING GUNDAM ZERO ウイングガンダムゼロ

強引な着地狙い能力に加え、中間距離での圧倒的な強さを誇るチャージショットで一気に勝負を決めろ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	46～143	ダ	3カウント	サブ射撃/特殊射撃/特殊格闘	射撃属性　距離により攻撃力が変化
メイン射撃チャージ	160～194	ダ	–	–	射撃属性　距離により攻撃力が変化
サブ射撃	69	ダ	5カウント	特殊射撃	射撃属性　全弾ヒット時124ダメージ
特殊射撃	261	ダ	20カウント	–	射撃属性
格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘2段→⬆+格闘	194	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘1段→⬆+格闘	170	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	使用回数		攻撃力		備考
ヴァイエイト	5		115		ダウン

XXXG-01H2 GUNDAM HEAVY ARMS CUSTOM ガンダムヘビーアームズ改

弾切れの心配の無い格闘チャージを主軸に、モビルアシストで射撃を弾いて一方的に攻め立てろ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	14	よ	6カウント	特殊射撃	射撃属性　全弾ヒット時137ダメージ
サブ射撃	113	ダ	5カウント	特殊射撃	射撃属性
特殊射撃	174～257	ダ	–	–	射撃属性　残弾数により攻撃力が変化
格闘	92	ダ	5カウント	特殊射撃	射撃属性
格闘チャージ	168	ダ	–	特殊射撃	射撃属性
格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
特殊格闘	–	–	–	–	月面宙返り
⬇+格闘	126	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	使用回数		攻撃力		備考
メリクリウス	4		71		バリア

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。–はキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン ●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

GX-9901-DX GUNDAM DOUBLE X ガンダムDX(ダブルエックス)

いかにしてツインサテライトキャノンを当てるかが重要！ 僚機とのコンビネーション&場の空気を感じ取れ！

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード		キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	3カウント		特殊射撃	射撃属性
メイン射撃チャージ	–	–	10カウント		–	ツインサテライトキャノンゲージチャージ
サブ射撃	47	ダ	4カウント		特殊射撃	射撃属性　全弾ヒット時113ダメージ
特殊射撃	323	ダ	–		–	射撃属性　ツインサテライトキャノンゲージがある時のみ
Gファルコン合体飛行時メイン射撃	128	ダ	3カウント		–	射撃属性
Gファルコン合体飛行時格闘	90	ダ	3カウント		–	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(3段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	92	137	187	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	109	168	–	よ>よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	88	–	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	50	92	129	193	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→メイン射撃	80	–	–	–	スタン	射撃属性
地上←or→+格闘1段→メイン射撃	79	–	–	–	スタン	射撃属性
特殊格闘1段→↑+格闘	134	–	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→↑+格闘	136	–	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**			**備考**
Gファルコン	1		323			スーパーアーマー

System-∀99/WD-M01 ∀ GUNDAM ∀(ターンエー)ガンダム

月光蝶中の火力は脅威のひと言。どんな状況でも一発逆転が狙える超性能機体!!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	169	ダ	–	特殊射撃	射撃属性
メイン射撃チャージ	348	ダ	–	–	射撃属性　一回の出撃で一度のみ
サブ射撃	108	ダ	5カウント	–	射撃属性
特殊射撃	126	ダ	4カウント	–	射撃属性　一発のみ命中時60ダメージ
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	104	184	–	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	141	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	187	–	ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	104	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	175	–	–	ダ	射撃属性　ヒット数によりダメージ変化
地上ニュートラル格闘2段→メイン射撃	228	–	–	ダ	派生のみ射撃属性
空中ニュートラル格闘2段→メイン射撃	187	–	–	ダ	派生のみ射撃属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
フラット	5		76		よろけ

AMX-109 KAPOOL

地面をところ狭しと駆け回れ！ 低コストを生かし少々強気に攻めていけば活路が開ける……かも。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	41	よ	4カウント	特殊射撃	射撃属性　全段ヒット時111ダメージ
サブ射撃	97	ダ	4カウント	特殊射撃	射撃属性
特殊射撃	227	ダ	–	–	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	–	ダ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
地上ブーストダッシュ格闘	78	–	–	ダ	格闘属性
空中ブーストダッシュ格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘1段階	50	–	–	ダ	格闘属性　一定時間経過でチャージ。3段階までチャージ可能
特殊格闘2段階	80	–	–	ダ	
特殊格闘3段階	180	–	–	ダ	
↓+格闘	120	–	–	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ヒップヘビー	3		98		よろけ

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。–はキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM ストライクフリーダムガンダム

ドラグーンを使った慎重な立ち回りが重要。無理に格闘は狙わず、ある程度距離を取って丁寧に立ち回ろう。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	−	射撃属性
メイン射撃チャージ	130	ダ	−	−	射撃属性
メイン射撃チャージ　マルチロックオン	126	ダ	−	−	射撃属性
サブ射撃	30	よ	5カウント	−	射撃状態　レバーニュートラルで停滞 攻撃力は1発当たり
S.E.E.D発動時メイン射撃チャージ	235	ダ	−	−	射撃属性
S.E.E.D発動時メイン射撃チャージ　マルチロックオン	240	ダ	−	−	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(3段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	40	74	118	176	よ>よ>ダ>ダ	格闘属性
地上←or→＋格闘	40	126	−	−	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	109	−	−	−	ダ	格闘属性
特殊格闘	89	−	−	−	ダ	格闘属性
特殊射撃	−	−	−	−	−	S.E.E.D発動　リロード50カウント
地上ニュートラル格闘1段→↑+格闘	134	−	−	−	ダ	格闘属性
地上←or→＋格闘1段→↑+格闘	134	−	−	−	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
∞ジャスティスガンダム	5	60	ダウン

MS-06FZ ZAKU II FZ

時限爆弾を使ったトリッキーな攻めがウリだが、地味にマシンガンの威力が高いので侮れない!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	47	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃／特殊格闘	射撃属性　全弾ヒット時137ダメージ
サブ射撃	168	ダ	1カウント	−	射撃属性　バリア貫通
特殊射撃	95	よ	4カウント	特殊格闘	射撃属性
特殊格闘	−	−	−	−	サブ射撃起爆

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
↓+格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘1段→↑+格闘	180	−	−	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘2段→メイン射撃	179	−	−	ダ	射撃属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ハイゴッグ	4	95	よろけ

MS-18E KÄMPFER

数多い射撃武装でのけん制がメイン! とにかく弾幕を張ることを心がけて闘え!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	98	ダ	4カウント	特殊射撃	射撃属性
メイン射撃チャージ	152	ダ	−	−	射撃属性
サブ射撃	173	ダ	撃ち切り後サブ射撃入力	特殊射撃	格闘属性(一瞬射撃属性あり)
特殊射撃	−	−	−	−	向いている方向にダッシュ
格闘	70	よ	撃ち切り後格闘入力	特殊射撃	射撃属性
格闘チャージ	153	ダ		−	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
特殊格闘	50	−	−	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ズゴックE	3	76	よろけ>ダウン

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。−はキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

RX-78GP01 GUNDAM GP01 ガンダム試作1号機

若干クセのある空中制御だが、コスト1000の中では武装が優秀。フルバーニアンへのつなぎと思うな!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	47	よ	撃ち切り後メイン射撃入力	特殊射撃／特殊格闘	射撃属性　全弾ヒット時131ダメージ
サブ射撃	8	ダ	4カウント	特殊射撃／特殊格闘	射撃属性　全弾ヒット時39ダメージ
特殊射撃	133	ダ	−	特殊格闘	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	80	105	−	捕縛>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	−	ダ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
特殊格闘	−	−	−	−	飛び上がり
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ジム・キャノンII	4		85		よろけ

RX-78GP01Fb GUNDAM GP01 Fb ガンダム試作1号機フルバーニアン

面白い武装が多いが、特殊なコスト帯のために若干使い勝手が悪い。使いこなしてみよう。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	86	よ	3カウント	↓+格闘	射撃属性
メイン射撃チャージ	144	ダ	−	−	射撃属性
サブ射撃	8	ダ	4カウント	特殊射撃／特殊格闘／↓+格闘	射撃属性　全弾ヒット時39ダメージ
特殊射撃	−	−	−	−	飛び上がり後浮遊　浮遊時メイン射撃連射可能
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	185	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	151	−	よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
特殊格闘	140	−	−	ダ	格闘属性
↓+格闘	10	−	−	スタン	格闘属性　カウンター成功時
空中ニュートラル格闘1段→↑+格闘	202	−	−	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ジム・キャノンII	4		85		よろけ

RX-78GP02A GUNDAM GP02A ガンダム試作2号機

お手軽で強力な格闘に加え、モビルアシストが優秀。追い詰めてからの攻め方が課題だ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	6	よ	3カウント	特殊射撃	射撃属性　全弾ヒット時35ダメージ
サブ射撃	141	ダ	−	特殊射撃／射撃ボタン連打	格闘属性
←or→+サブ射撃	134	ダ	−	特殊射撃／射撃ボタン連打	格闘属性
↑or↓+サブ射撃	80	ダ	−	特殊射撃／射撃ボタン連打	格闘属性
特殊射撃	349	ダ	30カウント	−	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	183	−	よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	137	−	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	59	133	−	ダ>ダ	格闘属性
特殊格闘	−	−	−	−	急上昇後浮遊
ニュートラル格闘1段→↑+格闘	183	−	−	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ザメル	4		71		よろけ

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。−はキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

RX-78GP03S GUNDAM GP03S ガンダム試作3号機

バズーカの硬直をNEXTダッシュできるため、とんでもない弾幕を張ることが可能。近寄らせるな!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	133	ダ	5カウント	サブ射撃／特殊射撃／特殊格闘	射撃属性　攻撃力は2発ヒット時
サブ射撃	80	ダ	4カウント	特殊格闘	射撃属性　攻撃力は1発ヒット時 弾数は特殊射撃と共有
特殊射撃	70	ダ	4カウント	特殊格闘	射撃属性　攻撃力は1発ヒット時
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	185	よ>ダ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	137	–	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	185	よ>ダ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘	112	–	–	ダ	射撃属性
地上or空中ニュートラル格闘1段→↑+格闘	169	–	–	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ジム・カスタム	4	46	よろけ

GN-001 GUNDAM EXIA ガンダムエクシア

コストオーバーとの相性抜群なトランザム格闘で一気に勝負を決めてしまえ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	50	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃／特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	76	よ>スタン	2カウント	特殊射撃	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
特殊射撃	–	–	–	–	トランザムモードへ移行
地上ニュートラル格闘	50	92	208	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	56	140	–	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	183	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	40	107	–	スタン>ダ	格闘属性
特殊格闘	123	–	–	ダ	格闘属性
↑or↓+格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→↑+格闘	181	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘1段→↑+格闘	151	–	–	ダ	格闘属性
トランザムモード発動時 特殊格闘以外の格闘	51 (初段) 172 (4段)	96 (2段) 202 (5段)	136 (3段) 227 (最終段)	ダ>ダ>ダ>ダ>ダ>ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ガンダムデュナメス	4	70	ダウン

痛快NEXT行進曲 ―番外編―

ついにこんなに小さいスペースになってしまった当コラム。果たしてどんな運命が待ち受けるのか……!? 我らの戦いは終わらない。

編集イタキョ～　お、そこに居るのはタンカーじゃないか。今回の調べはどうだったよ?

タンカー　いや～今回は調べを刻に任せたんで、自分は楽ができましたよ(笑)。毎回こうしたいぐらいですわハッハッハ!

イタキョ～　まぁ、それだと働いていないキミには1円もギャラが入らないがな。

タンカー　た、確かに……(汗)。

イタキョ～　それはそうと、公式大会が発表されたな。どんな感じよ!?

タンカー　今年の決勝大会は11月21日(土)、決戦の地はおなじみニューピアホールっすね。どんなドラマが待ち受けるのか!?　どの地域のパイロットが勝ち抜くのか、予選からも目が離せないっす!

イタキョ～　そういや、新たにCPU戦でGコースも解禁されたよね。

タンカー　そう。目玉はクエス操る巨大モビルアーマー、α・アジールwithギュネイのヤクト・ドーガ。このコースでしかお目にかかれませんよ!　後は「第08MS小隊」に登場したEz8、「ガンダムZZ」からはプルツーの赤いキュベレイMk-IIが敵機として立ちはだかります!　ぜひ見てください!　ていうか今から見に行きましょう!!

―ゲーセン到着、着席―

タンカー　よーし、じゃあ一丁やって……ん!?　アハハハ。見る前に乱入されたであります(笑)。

圧巻!「逆襲のシャア」から登場の巨大MA、α・アジールが中ボスに控えるぞ!!　ファンネル、有線サイコミュ式メガアーム砲、頭部ハイメガ粒子砲といった大火力で襲いかかる!!

はみ出しNEXT!　●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル⇒射撃後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン　●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

	技名	コマンド
草薙 京		
投げ	釟鉄	近距離←or→+C
	一刹背負い投げ	近距離←or→+D
特殊技	外式・轟斧 陽	→+B
	外式・奈落落とし	空中で↓+C
	八拾八式	↘+D
必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	四百弐拾七式・轢鉄	→↘↓↙←+BorD
	R.E.D.Kick	←↓↙+BorD
	七拾七式・改	↓↘→+BorD・BorD
	百拾四式・荒咬み①	↓↘→+A
	百弐拾八式・九傷 2	1中↓↘→+AorC
	百弐拾七式・八錆 1	2中AorC
	百弐拾七式・八錆2 3	1中→↘↓↙←+AorC
	弐百拾弐式・琴月 陽	3中→↘↓↙←+BorD
	百弐拾五式・七瀬	2中or 3中BorD
	外式・砌穿ち	3中AorC
	百拾五式・毒咬み 4	↓↘→+C
	四百壱式・罪詠み⑤	④中→↘↓↙←+AorC
	四百弐式・罰詠み 6	5中→+AorC
	百式・鬼焼き	6中→↓↘+AorC
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC タメ可
	百八拾弐式	(↓↘→)×2+AorC(タメ可)
MAX超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し タメ可
MAX2	伍百弐拾四式・神塵	近距離(→↘↓↙←)×2+AC同時押し
二階堂 紅丸		
投げ	キャッチアンドシュート	近距離←or→+C
	フロントスープレックス	近距離←or→+D
	スピニングニードロップ	空中で近距離↑要素以外+C
特殊技	ジャックナイフキック	→+B
	フライングドリル	空中で↓+D
必殺技	居合い蹴り 1	↓↘→+BorD
	反動三段蹴り	1中↓↑+BorD
	スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
	真空片手駒	↓↙←+AorC
	雷靭拳	↓↘→+AorC 空中可
	紅丸コレダー②	近距離→↘↓↙←→+AorC
	紅丸シュート	2中↓↘→+BorD
超必殺技	雷光拳	(↓↘→)×2+AorC
	幻影ハリケーン	(↓↙←)×2+BorD
MAX超必殺技	雷光拳	(↓↘→)×2+AC同時押し
MAX2	雷皇拳	→↙↘←→+AorBorCorD
大門 五郎		
投げ	十字絞め	近距離←or→+C
	送り足払い	近距離←or→+D
特殊技	頭上払い	↘+C
必殺技	地雷震	→↓↘+AorC
	超受け身	↓↙←+BorD
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
	切り株返し	←↙↓↘→+C
	天地返し	近距離→↘↓↙←→+AorC
	超大外刈り	→↓↘+BorD
	根っこ返し	↓↘→+BorD
	裏投げ	→↘↓↙←→+BorD
超必殺技	地獄極楽落とし	近距離(→↘↓↙←)×2+AorC
	嵐の山 根っこ抜き 1	近距離(←↙↓↘→)×2+BorD
	続・切り株返し 2	1中←↙↓↘→+BorD
	ふっこ抜き裏投げ	2中→↓↘+BorD
MAX超必殺技	地獄極楽落とし	近距離(→↘↓↙←)×2+AC同時押し
	嵐の山 根っこ抜き 3	近距離(←↙↓↘→)×2+BD同時押し
	続・切り株返し 4	3中←↙↓↘→+BorD
	続・天地返し	4中→↓↘+BorD
MAX2	風林火山	→↘↓↙← ×2+BD同時押し
テリー・ボガード		
投げ	グラスピングアッパー	近距離←or→+C
	バスタースルー	近距離←or→+D
特殊技	ライジングアッパー	↘+C
	ハンマーパンチ	→+A
必殺技	パワーウェイブ	↓↘→+A
	ラウンドウェイブ	↓↘→+C
	バーンナックル	↓↙←+AorC
	クイックバーン	→↓↘+AorC
	パワーダンク	→↓↘+BorD
	パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
	ライジングタックル	↓タメ↑+AorC
	クラックシュート	↓↙←+BorD
超必殺技	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
	ハイアングルゲイザー	(↓↘→)×2+BorD
MAX超必殺技	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AC同時押し
MAX2	ライジング・フォース	↓↘→ ×2+AC同時押し
アンディ・ボガード		
投げ	剛臨・改	近距離←or→+C
	抱え込み投げ	近距離←or→+D
特殊技	上顎	→+B
	上げ面	↘+A
必殺技	斬影拳 1	↙→+AorC
	疾風横拳	1中↓↘→+AorC
	飛翔拳	↓↙←+A
	激・飛翔拳	↓↙←+C
	昇龍弾	→↓↘+AorC
	空破弾	←↙↓↘→+BorD
	撃壁背水掌	近距離←↙↓↘→+AorC
	幻影不知火 2	空中で↓↘→+BorD
	幻影不知火・上顎	2中BorD
	幻影不知火・下顎	2中AorC
	闇あびせ蹴り	←↓↙+BorD
	クナイ弾	相手ダウン中↓↓+AorC
超必殺技	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
	斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX超必殺技	超裂破弾	↓↙←↙→+BD同時押し
MAX2	斬影至兜裂破弾③	(↓↘→)×2+AC同時押し
	➡追加攻撃	3中BCD同時押し
ジョー東		
投げ	ひざ地獄	近距離←or→+C
	レッグスルー	近距離←or→+D
特殊技	ローキック	→+B
	スライディング	↘+B
必殺技	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
	タイガーキック	→↓↘+BorD
	黄金のカカト	↓↙←+BorD
	爆裂拳 1	AorC連打
	爆裂フィニッシュ	1中↓↘→+AorC
超必殺技	スクリューアッパー	(↓↘→)×2+AorC
	黄金のタイガーキック	↓↘→e+BorD(タメ可)
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC
	史上最強のローキック	(↓↙←)×2+BorD(タメ可)
MAX超必殺技	スクリューアッパー	↓↘→ ×2+AC同時押し
MAX2	クロス・ギガンテス	(↓↘→)×2+BD同時押し
リョウ・サカザキ		
投げ	谷落とし	近距離←or→+C
	巴投げ	近距離←or→+D
特殊技	氷柱割り	→+A
	上段受け	→+B
	下段受け	↘+B
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	虎砲	→↓↘+AorC
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
	暫烈拳	→←→+AorC
	虎咆疾風拳	↓↙←+AorC
	猛虎雷神刹	↓↘→+BorD
超必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX超必殺技	天地覇煌拳	(↓↘→)×2+AC同時押し
MAX2	烈・龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
	黎・龍虎乱舞	↓↘→+C・A
ロバート・ガルシア		
投げ	龍跳脚	近距離←or→+C
	首切り投げ	近距離←or→+D
特殊技	句龍降脚蹴り	→+A
	裏拳	←+A
	龍翻蹴	←or→+B
必殺技	龍撃拳	↓↘→+AorC
	龍牙	→↓↘+AorC
	飛燕龍神脚	空中で↓↙←+BorD
	幻影脚	→←→+BorD
	極限流連舞脚	近距離←↙↓↘→+BorD
超必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
	背牙龍	(↓↘→)×2+BorD
MAX超必殺技	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	絶・龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
ユリ・サカザキ		
投げ	鬼はりて	近距離←or→+C
	さいれんと投げ	近距離←or→+D
	燕落とし	空中で近距離↑要素以外+C
特殊技	燕翼	→+A
	刺燕	↘+B
	昇燕	↘+D
必殺技	虎煌拳(覇王翔吼拳)	↓↘→+AorC(押し続けて変化)
	雷煌拳	空中で↓↘→+BorD
	砕破	↓↙←+AorC
	空牙 1	→↓↘+AorC
	裏空牙	強版 1中→↓↘+AorC
	百烈びんた	→↘↓↙←+BorD
	飛燕足刀 ユリちょうスラッシュ	←↙↓↘→+BorD
超必殺技	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
MAX超必殺技	芯!ちょうアッパー	(↓↘→)×2+BD同時押し
MAX2	ちょう!龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し(タメ可)
レオナ		
投げ	レオナクラッシュ	近距離←or→+C
	オーデルハックラー	近距離←or→+D
	ハイデルンインフェルノ	空中で近距離↑要素以外+C
特殊技	ストライクアーチ	←or→+B
必殺技	ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
	ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
	Xキャリバー	空中で↓↙←+AorC
	グランドセイバー 1	←タメ→+BorD
	グライディングバスター	強版 1中→+D
	イヤリング爆弾・1	↓↙←+BorD
	イヤリング爆弾・2:ハートアタック	←↓↙+BorD(再入力でも爆破)
超必殺技	Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+AorC
	リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
	グレイトフルデッド	(↓↘→)×2+AorC
	覚醒②	↑↓↑↓↑↓+BD同時押し
MAX超必殺技	Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
	リボルスパーク	2中↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
MAX2	デッドエンドインフェルノ	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
ラルフ		
投げ	ダイナマイトヘッドバット	近距離←or→+C
	ノーザンライトボム	近距離←or→+D
必殺技	ガトリングアタック	←タメ→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離←↙↓↘→+BorD
	急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+AorC or 空中で↓↘→+AorC
	バルカンパンチ	AorC連打
	ラルフキック	→↘↓↙←+B
	ラルフタックル	→↘↓↙←+D
	ギャラクティカファントム	(↓↘→)×2+AorC
超必殺技	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
MAX超必殺技	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	馬乗りギャラクティカファントム 1	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
	ギャラクティカヴァンカード	1中(↓↘→)×2+AC同時押し続け
クラーク		
投げ	投げっぱなしジャーマン	近距離←or→+C
	フィッシャーマンバスター	近距離←or→+D
	デスレイクドライブ	空中で近距離↑要素以外+C
特殊技	ストンピング	←or→+B
必殺技	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離←↙↓↘→+BorD
	ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
	フランケンシュタイナー	近距離→↓↘+BorD
	フラッシングエルボー	コマンド投げ後↓↘→+AorC
	シャイニング・ウィザード	相手しゃがみ中→↘↓↙←+AorC
	ガトリングアタック	←タメ→+AorC
	マウントタックル③	←↙↓↘→+AorC
	クラークリフト	1中↓↓+A
	ローリングクレイドル	1中↓↓+BorD
	スリーパーホールド・D.D.T	1中↓↓+C
超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近距離(→↘↓↙←)×2+AorC
	ランニングスリー	(←↙↓↘→)×2+BorD
MAX超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近距離(→↘↓↙←)×2+AC同時押し
MAX2	ロアリングスフィア・怒号層圏	①:(←↙↓↘→)×2+BD同時押し
		2:1中→↓↘+BorD
		3:2中←↙↓↘→+AorC
		4:3中←↙↓↘→+BorD
		5:4中↓↓+BorD
		⑥:5中↓↓+ABCD同時押し
麻宮 アテナ		
投げ	ヒットスルー	近距離←or→+C
	サイキックスルー	近距離←or→+D
	サイキックシュート	空中で近距離↑要素以外+C
特殊技	連環腿	→+B
	フェニックスボム	空中で↓+B
必殺技	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	サイコシュート	←↙↓↘→+AorC
	サイコソード	→↓↘+AorC(空中可)
	サイコリフレクター	↓↙←+B
	サイキックテレポート	↓↘→+BorD
	サイキックテレポート・フェイク	↓↙←+D
	フェニックスアロー	空中で↓↙←+BorD
超必殺技	シャイニングクリスタルビット 1	(→↘↓↙←)×2+AorC(空中可)(ABCD同時押しで解除)
	クリスタルシュート	1中↓↙←+AorC(タメ可)
MAX超必殺技	フェニックスファングアロー	空中で(↓↘→)×2+BorD
	シャイニングクリスタルビット 2	→↘↓↙← ×2+AC同時押し(空中可)(ABCD同時押しで解除)
	クリスタルシュート	2中↓↙←+AorC(タメ可)
	サイキック9 3	→↘↓↙←+AC同時押し・A・B・C・A・B・C・D
	ファイヤソードフィニッシュ	③コマンド後↓↙←+BorD
MAX2	サイコソードフィニッシュ	③コマンド後→↓↘+AorC
	セーラーフィニッシュ	③コマンド後↓↘→+AorC
	サイコメドレー 4	↓↘→+ABCD同時押し・D・C・B・D・C・B・A
	桃色固めフィニッシュ	④コマンド後↓↘→+BC同時押し
	ヒーリングアテナフィニッシュ	④コマンド後↓↘→+AB同時押し
椎 拳崇		
投げ	発勁	近距離←or→+C
	巴投げ	近距離←or→+D
特殊技	虎撲手	→+A
	後旋腿	→+B
必殺技	超球弾	↓↙←+AorC
	龍連牙 地龍	←↙↓↘→+A
	龍連牙 天龍	←↙↓↘→+C
	龍爪撃	空中で↓↙←+AorC
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	穿弓腿	↓↘→+BorD
超必殺技	神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
	肉まんRECECT	(↓↙←)×2+AorC
MAX超必殺技	仙氣発勁	近距離(↓↘→)×2+AC同時押し
MAX2	醒眼来龍	(↓↘→)×2+BD同時押し
包		
投げ	幻影頭技	近距離←or→+C
	クリティカルスロウ	近距離←or→+D
特殊技	革裂	→+A
	旋壁蹴	→+B
	閃翔蹴	↘+B
	裏滑蹴	↘+D
	双掌	空中で↓+A
	挽蛇	空中で↓+B
必殺技	サイコボールアタック ライズ	↓↘→+A
	サイコボールアタック バウンド	↓↘→+B
	サイコボールアタック フロント	↓↙←+A
	サイコボールアタック リフレクト	↓↙←+B
	サイコボールアタック エアフロント	空中で↓↙←+A
	サイコボールアタック エアバウンド	空中で↓↘→+B
	サイコボールクラッシュ ライズ	↓↘→+C
	サイコボールクラッシュ バウンド	↓↘→+D
	サイコボールクラッシュ フロント	↓↙←+C
	サイコボールクラッシュ リフレクト	↓↙←+D
	サイコボールクラッシュ エアフロント	空中で↓↙←+C
	サイコボールクラッシュ エアバウンド	空中で↓↘→+D
超必殺技	サイコボールアタック MAX	(↓↙←)×2+AorC
	サイコボールクラッシュ C	(↓↙←)×2+BorD
MAX超必殺技	サイコボールアタック MAX	↓↙← ×2+AC同時押し
	サイコボールアタック IIDX	→←↙↓↘→+BD同時押し
MAX2	サイコボール・グラヴィティ	↓↘→ ×2+AC同時押し
キング		
投げ	ホールトラッシュ	近距離←or→+C
	フックバスター	近距離←or→+D
特殊技	トラップキック	→+B
	スライディングキック	↘+D
必殺技	ベノムストライク	↓↘→+B
	ダブルストライク	↓↘→+D
	トラップショット	→↓↘+BorD
	ミラージュキック	→↘↓↙←+AorC
	トルネードキック'95	→↘↓↙←+BorD
	ミラージュダンス	近距離←↙↓↘→+AorC
超必殺技	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
	サプライズローズ	(↓↘→)×2+BorD
MAX超必殺技	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
MAX2	シークレットミラージュ	→←↙↓↘→+BD同時押し
不知火 舞		
投げ	不知火剛臨	近距離←or→+C
	風車崩し	近距離←or→+D
	夢桜	空中で近距離↑要素以外+C
特殊技	黒燕の舞	→+B
	紅鶴の舞	↘+B
	大輪風車落とし	空中で↓+A
	浮羽	空中で↓+B
	山桜桃	空中で↓+D
必殺技	龍炎舞	↓↙←+AorC
	小夜千鳥	↓↙←+B
	花蝶扇	↓↘→+AorC
	乱れ花蝶扇	↓↙←+D (4回入力可)
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
	ムササビの舞 1	↓タメ↑+AorC
		空中で↓↙←+AorC
	山桜桃	1の三角跳び後 ↓+AorC
	浮羽	1の三角跳び後 ↓+BorD
	桃花鳥つぶて	1の三角跳び後近距離↓+D
超必殺技	花嵐	(↓↘→)×2+AorC
	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
MAX超必殺技	超必殺忍蜂 2	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
	レオタード忍蜂	2コマンド入力時、1 16の確率で発生
MAX2	不知火流・九尾の狐	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
藤堂 香澄		
投げ	巻き上げ	近距離←or→+C
	合気投げ	近距離←or→+D
特殊技	肘当て	→+A
必殺技	重ね当て	↓↘→+AorC(空中可)
	扇溝流し	↓↙←+AorC(3回入力可)
	竜巻槍打	近距離→↘↓↙←→+AorC
	白山桃	↓↙←+BorD
	滅身無投	←↙↓↘→+B
	殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
	半身・諸手返し	↓↓+BorD
超必殺技	超重ね当て	(↓↘→)×2+AorC
	心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX超必殺技	心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	双星重ね当て 竜霞	↓↘→ ×2+AC同時押し
キム		
投げ	首極め落とし	近距離←or→+C
	殺脚投げ	近距離←or→+D
特殊技	ねりチャギ	→+B
必殺技	飛翔脚①	空中で↓↘→+BorD
	→追加攻撃	①跳ね返り中D
	半月斬	↓↙←+BorD
	覇気脚	↓↓+BorD
	飛燕斬②	↓タメ↑+BorD
	→追加攻撃	強版 2中↓+D
	三連撃 3	↓↙←+AorC(3回入力可)
	三空撃1 4	3 1段目中e+BorD
	三空撃2	④中↓+BorD
超必殺技	鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD
	鳳凰飛天脚	(↓↘→)×2+BorD
MAX超必殺技	空中鳳凰脚	空中で↓↙←↙→+BD同時押し
MAX2	ゼロ距離鳳凰脚	↓↙←↙→+AC同時押し
チャン・コーハン		
投げ	破顔撃	近距離←or→+C
	鎖絞め	近距離←or→+D
特殊技	ひき逃げ	↘+A
必殺技	鉄球大回転①	AorC連打(ABCD同時押しでキャンセル)
	鉄球粉砕撃	←タメ→+AorC
		1中↓↙←+AorC
	鉄球太鼓打ち	←↙↓↘→+BorD
	大破壊投げ	近距離→↘↓↙←→+AorC
	覇気脚	↓↓+BorD

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH 技コマンドリスト

	技名	コマンド
超必殺技	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
	鉄球大圧殺	(↓↘→)×2+AorC
MAX超必殺技	鉄球大撲殺	(↓↘→)×2+BorD
MAX2	鉄球大圧殺	(↓↘→)×2+AC同時押し
[illegible]		
投げ	頭乗刺し	近距離←or→+C
	下血突き	近距離←or→+D
特殊技	通り魔蹴り	←or→+B
必殺技	竜巻疾走斬	↓タメ↑+AorC
	飛翔空裂斬①	↓タメ↑+BorD
	→方向転換	①中に方向キー 8方向いずれか+AorBorCorD(3回まで可)
	旋風飛猿刺突②	←タメ→+AorB
	→方向転換	②中に方向キー 8方向いずれか+AorBorCorD(3回まで可)
超必殺技	飛翔脚	空中で↓↘→+BorD
	悲猿斬	→↓↘+BorB
	回転飛猿斬③	↓↙←+AorC
	奇襲飛猿突き	③中AorC
	真！超絶竜巻真空斬	(→↘↓↙←)×2+AorC
MAX超必殺技	鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
MAX2	真！超絶輪回転突刃鳳凰脚	空中で(↓↘→)×2+AorC
		↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
	杓死	空中で(←↙↓↘→)×2+AC同時押し
[illegible]		
投げ	レバーブロー	近距離←or→+C
	ハチェットスルー	近距離←or→+D
特殊技	リグレットバッシュ	→+A
	ステップサイドキック	→+B
必殺技	アッパーデュエル	→↓↘+AorC
	ジェットカウンター①	←↙↓↘→+AorC
	ジェットカウンター・スティル	①中↓↘→+AorC
	スレッジハンマー	↓↙←+BorD
	ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+AorC
超必殺技	ファイナルインパクト	(↓↘→)×2+AorC(タメ可)
MAX超必殺技	ファイナルインパクト	(↓↘→)×2+AC同時押し(タメ可)
	ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し(連打)
MAX2	「ERROE…」code**2002**	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
[illegible]		
投げ	シェルミーフラッシュ オリジナル	近距離←or→+C
	フロントフラッシュ	近距離←or→+D
特殊技	爆NEW スープレックス	→+A
	シェルミースタンド	→+B
必殺技	シェルミークラッチ	→↓↘+BorD
	シェルミースパイラル	近距離←↙↓↘→+AorC
	シェルミーホイップ	↓↙←+AorC
	シェルミーキュート	コマンド投げ後↓↘→+BorD
	ダイヤモンドバスト	←↙↓↘→+BorD
	アクセルスピンキック	↓↙←+BorD
	Fカップチュード	→↘↓↙←→+AorC
	避け動作①	ABC同時押し
	避け攻撃	①中AorBorCorD
超必殺技	シェルミーフラッシュ	近距離(→↘↓↙←)×2+AorC
	シェルミーカーニバル	近距離(←↙↓↘→)×2+AorC
MAX超必殺技	シェルミーフラッシュ	近距離(→↘↓↙←)×2+AC同時押し
	シェルミーカーニバル	近距離(←↙↓↘→)×2+AC同時押し
MAX2	イナズマレッグラリアート	(↓↘→)×2+BD同時押し
[illegible]		
投げ	ステップターン	近距離←or→+C
	エリアルドロップ	近距離←or→+D
特殊技	スピニングアレイ	→+A
	リバースアンカーキック	→+B
	キャリーオフキック	↘+B
必殺技	ディレクションチェンジ	→↓↘+AorC
	ハンティングエア	→↓↘+BorD
	スライドタッチ	↓↘→+AorC
	スクランブルダッシュ	↓↘→+BorD
	シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+AorC
	シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+BorD
	グライダースタンプ	空中で↓↘→+BorD
	リーディングハイ	→+D・B
	リーディングロー	↓+D・B
超必殺技	チェーンスライドタッチ	(↓↘→)×2+AorC
	ツイスタードライブ	(↓↙←)×2+BorD
MAX超必殺技	チェーンスライドタッチ	(↓↘→)×2+AC同時押し
	ツイスタードライブ	(↓↙←)×2+BD同時押し
MAX2	炎のさためのクリス	(→↘↓↙←)×2+AC同時押し
[illegible]		
投げ	БАКУ(ばく)	近距離←or→+C
	БЭКИ(べき)	近距離←or→+D
特殊技	САКУ(さく)	→+A
	БУ(ぶ)	→+B
必殺技	НИРАГУ ДАЙЧИ(にらぐだいち)	近距離←↙↓↘→+AorC
	МУСЭБУ ДАЙЧИ(むせぶだいち)	近距離→↘↓↙←→+AorC
	ОДОРУ ДАЙЧИ(おどるだいち)	←↙↓↘→+BorD
	КУЖИКУ ДАЙЧИ(くじくだいち)	↓↙←+AorC
	УНАРУ ДАЙЧИ(うなるたいち)	→↓↘+AorC
超必殺技	АНКОКУ ЖИГОКУГОКУРАКУ ОТОЩИ(暗黒地獄極楽落とし)	近距離(→↘↓↙←)×2+AorC
	АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶるだいち)	(↓↘→)×2+BorD

	技名	コマンド
MAX超必殺技	АНКОКУ ЖИГОКУГОКУРАКУ ОТОЩИ(暗黒地獄極楽落とし)	近距離(→↘↓↙←)×2+AC同時押し
	АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶるだいち)	(↓↘→)×2+BD同時押し
MAX2	ХАРУМАГЭДОН(ハルマケトン)	(→↘↓↙←)×2+BD同時押し
荒れ狂う稲光のシェルミー		
投げ	БАКУРАИ(ばくらい)	近距離←or→+C
	ЭНРАИ(えんらい)	近距離←or→+D
特殊技	КОУРАИ(こうらい)	→+B
	ЖИНРАЙ(じんらい)	→+A
必殺技	ЯТАНАГИ НО МУЧИ(やたなぎのむち)	↓↙←+AorC
	ЩАЖИЦУ НО ОДОРИ(しゃじつのおどり)	↓↙←+BorD
	МУГЭЦУ НО РАЙУН(むげつのらいうん)	←↙↓↘→+AorBorCorD
	РАИЖИН НО ЦУЭ(らいじんのつえ)	空中で↓↘→+BorD
	ТАКЭРУ МИКАЖУТИ(たけるみかづち)	→↓↘+AorC(連打)
超必殺技	ЩУКУМЭЙ、ГЭНЭЙ、СИНСИ(しゅくめい・げんえい・しんし)	(↓↘→)×2+BorD(空中可)
	АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳)	(↓↘→)×2+AorC
MAX超必殺技	ЩУКУМЭИ、ГЭНЭЙ、СИНСИ(しゅくめい・げんえい・しんし)	(↓↘→)×2+BD同時押し(空中可)
	АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳)	(↓↘→)×2+AC同時押し
MAX2	УНМЭЙ НО Я(運命の矢)	(→↘↓↙←)×2+AorBorCorD
[illegible]		
投げ	ЧИ НО БАкУ ちのはつ	近距離←or→+C
	ТЭН НО ЦУМИ(てんのつみ)	近距離←or→+D
特殊技	МУЁ НО ОНО(むようのおの)	→+A
	ЖУКЭЙ НО ОНИ(じゅけいのおに)	→+B
	СЭЦУДАН НО КОТО(せつだんのこと)	↘+B
必殺技	ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお)	→↓↘+AorC
	ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお)	↓↘→+AorC
	КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО(かがみをほふるほのお)	↓↙←+AorC
	ЩИЩИ О КАМУ ХОНО(ししをかむほのお)	近距離←↙↓↘→+AorC
超必殺技	АНКОКУ ОРОЧИНАГИ(暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+AorC(タメ可)
	ДАЙЧИ О КУРАУ ГОУКА(だいちをくらうごうか)	(↓↘→)×2+AorC
MAX超必殺技	АНКОКУ ОРОЧИНАГИ(暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し(タメ可)
MAX2	САНАГИ О ЯБУРИЧИёУХАМАУ(さなぎをやぶりちょうはまう)	(↓↘→)×2+BD同時押し
[illegible]		
投げ	逆えぎ	近距離←or→+C
	逆逆剥ぎ	近距離←or→+D
特殊技	外式・夢弾	→+A・A
	外式・轟斧 陰"死神"	→+B
	外式・百合折り	空中で←+B
必殺技	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC(3回入力可)
	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
	屑風	近距離→↘↓↙←→+AorC
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女①	↓↘→↘↓↙←+AorC
	裏参百拾六式・豺華	①中(↓↘→)×4+AC同時押し
	裏参百拾壱式・析爪櫛	(↓↘→)×2+BorD
MAX超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	裏千弐拾九式・焔甌	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
[illegible]		
投げ	デスブロウ	近距離←or→+C
	バックラッシュ	近距離←or→+D
必殺技	デスペアー	↓↘→+AorC(空中可)
	サクラリッジ	→↓↘+AorC
	デスロウ	↓↙←+AorC(3回入力可)
	メタルマサカー	↓↙←+BorD
	ディーサイド	←↙↓↘→+BorD
	エボニーティアーズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
超必殺技	ノクターナル ライツ	(↓↘→)×2+AorC
	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BorD
MAX超必殺技	ノクターナル ライツ	(↓↘→)×2+AC同時押し
	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
MAX2	ECSTASY 816	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
[illegible]		
投げ	デスブロウ	近距離←or→+C
	バックラッシュ	近距離←or→+D
特殊技	モンストロシティー	→+A
必殺技	ゴアフェスト	近距離→↘↓↙←→+AorC
	ディーサイド	←↙↓↘→+BorD
	ブラックンド①	近距離←↙↓↘→+AorC
	メイヘム①	↓↙←+AorC
	ミサンスロウプ	①中↓↘→+AorC
	アウトレイジ	↓↙←+BorD
	レイヴナス	空中で↓↙←+BorD
超必殺技	オーバーキル	空中で近距離↙↓↘→↑↓+AorC
	ウィザリング サーフェス	(↓↘→)×2+AorC
	ネガティブゲイン	近距離(→↘↓↙←)×2+BorD
MAX超必殺技	ウィザリング サーフェス	(↓↘→)×2+AC同時押し
	ネガティブゲイン	近距離(→↘↓↙←)×2+BD同時押し
MAX2	カンニバル・コープス	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

	技名	コマンド
山崎竜二		
投げ	シメアケ	近距離←or→+C
	フン投げ	近距離←or→+D
特殊技	ブッ刺し	→+A
必殺技	サドマゾ	←↙↓↘→+BorD
	蛇使い・上段①	↓↙←+A (タメ可)
	蛇使い・中段①	↓↙←+B (タメ可)
	蛇使い・下段①	↓↙←+C (タメ可)
	蛇だまし	①構え中D
	ネジ込み	←↓↙+AorC
	爆弾パチキ	近距離→↘↓↙←→+AorC
	裁きの匕首	→↓↘+AorC
	倍返し	↓↘→+AorC
	ヤキ入れ	→↓↘+B
	砂かけ	→↓↘+D
超必殺技	悪夢・・・そして狂気	↓↘→+ABCD同時押し
	ギロチン	(↓↘→)×2+AorC
	ドリル	近距離(→↘↓↙←)×2+AorCボタン連打で変化
MAX超必殺技	ギロチン	(↓↘→)×2+AC同時押し
	ドリル	近距離(→↘↓↙←)×2+AC同時押し(ボタン連打で変化)
MAX2	…!!	近距離(→↘↓↙←)×2+BD同時押し
ブルー・マリー		
投げ	ビクトル投げ	近距離←or→+C
	ヘッドスロー	近距離←or→+D
特殊技	ハンマーアーチ	←or→+A
	ダブルローリング	←or→+B
必殺技	スピンフォール①	↓↘→+AorC
	M・スパイダー	①中↓↘→+AorC
	ストレートスライサー②	←タメ→+BorD
	スタンファング③	②中↓↘→+AorC
	スピンヒールアタック	③中↑+D
	クラブクラッチ	②中↓↘→+BorD
	バーチカルアロー④	→↓↘+BorD
	M・スナッチャー	④中→↓↘+BorD
	M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
	M・ヘッドバスター	↓↙←+D
	リアルカウンター⑤	↓↙←+AorC
	バックドロップ・リアル	⑤中←↙↓↘→+AorC
超必殺技	M・ダイナマイトスウィング	A・A・→・B・C
	M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	M・タイフーン	近距離(→↘↓↙←)×2+BorD
MAX超必殺技	M・ダイナマイトスウィング	A・A・←・B・C
MAX2	M・インフィニティロース	←タメ→←→+BD同時押し
ビリー・カーン		
投げ	地獄落とし	近距離←or→+C
	一本釣り投げ	近距離←or→+D
特殊技	大回転蹴り	→+A
	棒高跳び蹴り	→+B
必殺技	強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
	三節棍中段打ち①	←↙↓↘→+AorC
	火炎三節棍中段打ち	①中↓↘→+AorC
	旋風棍	A連打
	雀落とし	↓↙←+A
	鬱雀落とし	↓↙←+C
	火龍追撃棍	↓↙←+B
	水龍追撃棍	↓↙←+D
超必殺技	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
	大旋風	(↓↘→)×2+AorC
	紅蓮殺棍	(↓↘→)×2+BorD
MAX超必殺技	大旋風	(↓↘→)×2+AC同時押し
MAX2	ライアー・エレメンタル	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
K'		
投げ	スポットハイル	近距離←or→+C
	ニーストライク	近距離←or→+D
特殊技	ワンインチ	→+A
	ニーアサルト	→+B
必殺技	アイントリガー①	↓↘→+AorC
	セカンドシュート	①中→+B
	セカンドシェル	①中→+D
	セカンドスパイク	①中↓↙←+BorD
	ブラックアウト	↓↘→+BorD
		①中←+BorD
	クロウバイツ②	→↓↘+AorC
	→追加攻撃	強版②中→+BorD
	ミニッツスパイク③	↓↙←+BorD(空中可)
	ナロウスパイク	強版地上③中↓↙←+BorD
超必殺技	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	ヒートドライブ	(↓↘→)×2+AorC(タメ可)
MAX超必殺技	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	クリムゾンスターロード	↓↙←+C・A
マキシマ		
投げ	ダイナマイトドロップ	近距離←or→+C
	チョーキングハイス	近距離←or→+D
特殊技	モンゴリアン	→+A
	M9型マキシマ・ミサイル(試作)	↘+C
必殺技	M4型ベイパーキャノン	↓↙←+AorC
	M4型改ミサイルキャノン	→↓↘+AorC
	M11型デンジャラス・アーチ	近距離←↙↓↘→+BorD
	M19型ブリッツキャノン	→↓↘+BorD
	SYSTEM1・2:マキシマスクランブル①	↓↘→+AorC
	ダブルボンバー②	①中↓↘→+AorC
	ブルトックプレス	②中↓↘→+AorC
	SYSTEM3:マキシマリフト③	→↘↓↙←+BorD
	セントーンプレス	③中→+BorD
超必殺技	マキシマリベンジャー	近距離(→↘↓↙←)×2+BorD
	バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←+AorC
	M2型 マキシマビーム	→←↙↓↘→+AorC

	技名	コマンド
MAX超必殺技	マキシマリベンジャー	近距離(→↘↓↙←)×2+BD同時押し
	アークエネミー	(←↙↓↘→)×2+BD同時押し
MAX2	エンドオブワールド	←タメ→←→+ABCD同時押し
ウィップ		
投げ	アルファ	近距離←or→+C
	ツェット	近距離←or→+D
特殊技	ウィップショット	→+A (5回入力可)
必殺技	デザートイーグル	←↓↙+AorC (連打)
	ブーメラン・ショット"CODE:SC"	←↙↓↘→+AorC
	アサシンストライク"CODE:BB"	→↓↘+AorBorCorD
	フック・ショット"CODE:風"	空中で↓↙←+AorC
	ストリングス・ショット・タイプA"COFE:優越"①	→↘↓↙←+A (タメ可)
	ストリングス・ショット・タイプB"CODE 力"①	→↘↓↙←+B (タメ可)
	ストリングス・ショット・タイプC"CODE 勝利"①	→↘↓↙←+C (タメ可)
	ストリングス・ショット・タイプD"CODE:アメ"	①構え中D
超必殺技	ソニック・スローター"CODE:KW"	↓↙←↙↓↘→+AorC
	フォビトゥン・エンゲージ"CODE:MC"	(↓↘→)×2+AorC
MAX超必殺技	ソニック・スローター"CODE:KW"	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
MAX2	スーパーブラックホーク	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
[illegible]		
投げ	ダイナマイトパンチャー	近距離←or→+C
	クリンチパンチャー	近距離←or→+D
特殊技	ワンツーパンチャー	→+A
	スライディングパンチャー	↘+B
必殺技	マシンガンパンチャー	←↙↓↘→+AorC(連打)
	パンチャービジョン 前方 ①	↓↘→+BorD or ②中→+BorD
	パンチャービジョン(後方)①	↓↙←+BorD or ②中←+BorD
	パンチャーウィービング②	↓↙←+AorC or ①中←+AorC
	ダッシュパンチャー	←タメ→+AorC
		②中→+AorC
	パンチャーアッパー	①中→+A
	パンチャーストレート	①中→+C
	パリングパンチャー	→↓↘+C
		②中←+A or C
	フォビドゥン イーグル	→↓↘+A
超必殺技	クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AorC
	チャンピオンパンチャー	近距離(↓↘→)×2+AorC
MAX超必殺技	クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
MAX2	ガイア・ギア	→←↙↓↘→+AC同時押し
[illegible]		
投げ	肘当てからの波動打ち	近距離←or→+C
	巴投げ	近距離←or→+D
特殊技	タックル	→+A
	前揚げ蹴り	→+B
	バックブロー	←+A
	ソバット	←+B
	スライディンクキック	↘+B
必殺技	昇陽(SHO-YOH)	↓↘→+AorC
	胴崩し(DOH-KUZUSHI)	←↙↓↘→+BorD
	脚取り(ASHI-TORI)	↓↓+AorC
	弓月(KYU-GETSU)①	→↘↓↙←+BorD
	矢月(YA-GETSU)	①中→+BorD
	弦月(GEN-GETSU)	①中↓+BorD
	落月(RAKU-GETSU)	空中で↓↘→+B
	闇月(AN-GETSU)	空中で↓↘→+C
	泳月(EI GETSU)	空中で↓↘→+D
	降月(KOH-GETSU)	空中で↓↘→+A
	スライディングキック	降月中↘+B
超必殺技	双掌昇陽("MOROTE"-SHO-YOH)	(↓↘→)×2+AorC
	入り身 灘月(IRIMI-NADAZUKI)	↓↘→↘↓↙←+BorD
MAX超必殺技	胴取り七悶殺(DOH-TORI SHICHIMONSATSU)	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX2	胴取り七悶殺(DOH-TORI-SHICHIMONSATSU)	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
	時雨 乱菊(SIGURE-RANGIKU)	近距離→←↙↓↘→+AC同時押し
ラモン		
投げ	アームホイップ	近距離←or→+C
	フライングメイヤー	近距離←or→+D
特殊技	低空ドロップキック	↘+B
必殺技	タイガーネックチャンスリー	近距離←↙↓↘→+AorC
	ローリングソバット①	→↓↘+BorD
	フライングボディアタック②	①中→↓↘+BorD
	引き起こし	②中↓↓+A orC
	フェイントステップ	↓↙←+AorC(押し続けて持続)
	サマーソルト	←↙↓↘→+BorD(ダッシュ中ABC同時押しでキャンセル)
	タイガーロード③	←↓↙+BorD
	フェイントダッシュ	③中ABC同時押し
	クロスチョップ	③後に壁接触中D
	タイガーロード2④	↓↙←+BorD(ABC同時押してキャンセル)
超必殺技	フォースオヴウィル②	④後に壁接触中↓↘→+A
	バードオヴパラダイス	↓↓+A・C
	タイガースピン	近距離(→↘↓↙←)×2+AorC
	エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↙←↙↓↘→+BorD
	サベージファイヤーキャット	↓↘→↘↓↙←+BorD(ABC同時押しでキャンセル)
MAX超必殺技	タイガースピン	近距離(→↘↓↙←)×2+AC同時押し
MAX2	ヒプノティックタイガー	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
[illegible]		
投げ	アイスコフィン	近距離←or→+C
	ビハインドスラッシュ	近距離←or→+D
特殊技	ワンインチ	→+A
	スライダーシュート	↘+B
	クリティカルアイス	↘+C

	技名	コマンド
必殺技	ダイヤモンドブレス	↓↘→+AorC
	クロウバイツ	→↓↘+AorC
	カウンターシェル	↓↙←+AorC
	レイスピン1	↓↙←+BorD
	スタンド1	弱版①中→+B
	スタンド2	強版①中→+B（強版はヒットorガード時のみ）
	シット1	弱版①中→+D
	シット2	強版①中→+D（強版はヒットorガード時のみ）
超必殺技	ダイヤモンドエッジ	（↓↘→）×2+AorC
	ラ・カチョーラ	空中で（↓↘→）×2+BorD
MAX超必殺技	フリーズエクスキュージョン	（→↘↓↙←）×2+AC同時押し
MAX2	フリーズコンフュージョン	（↓↘→）×2+BD同時押し
投げ	第三の鍵	近距離←or→+C
	第十二の鍵	近距離←or→+D
特殊技	七つの金属	→+A
	七つの鉱物	↘+A
	七重の循環	→+B
	七重の蒸留	↘+B
必殺技	ユニコーンの角	↓↘→+AorC
	知恵の樹1	↓↘→+BorD
	月の銀	①中→+AorC
	大気の憧憬	→↓↘+BorD
	プレニルニウム	→↓↘+AorC
	はじまりの樹2	→↘↓↙←+AorC
	ノアの記憶	②中AorC
	七重の星	②中←+BorD
超必殺技	シュレディンガーの猫	（↓↙←）×2+AorC
	白鳥の詩	（↓↘→）×2+AorC
	月の銀	白鳥の詩中→+AorC
	知識の木	白鳥の詩中↓+BorD
MAX超必殺技	惑星の祈り	空中で（↓↘→）×2+AC同時押し
MAX2	みつハチ	（↓↘→）×2+BD同時押し
投げ	ゴーゴーフーテンガール	近距離←or→+C
	スターリット フィールト	近距離←or→+D
特殊技	センスレス チャター	→+B
	アット ウェイストランド	空中で↓+D
必殺技	レッドスカイ オブ ヤポネシア	→↘↓↙←+BorD
	マットマータールーレット	近距離←↓↙+BorD
	アンチェインサークル(US)始動技	
	フォ マリスツ ブルー	↘+B
	シチズン オブ ワールド	↘+D
	センスレスフィスツ	←→+BorD
	レプンカムイ	↓↙←+AorC
	ビヨンド フレイムス	←↙↓↘→+BorD
	US技(繋がり方)	
	①ハイハイ リュウクゥ	↑+AorC
	②インポテント シンプトム	↓+BorD
	③バギー アント コフィン	→+AorC
	④シェルターフロム ストーム	↑+BorD
	⑤トレイン トゥ シーチェリーブロッサムズ	↓+AorC
	⑥ウィズ ア ランプ フォー パスウェイ	→+BorD
	特殊サークル技	
	オーマカトキ	←orニュートラルor→+B・D同時押し
	US技(フィニッシュ技)	
	クラウン アンダー スカイ	→→+A
	ステート オブ ヒートヘイス	→→+BorD
	フルムーン イブニング	→→+C
	コズミック フーテン スイング	↓↘→+A
	ロスト ホームランド	↓↘→+C
	ビヨント フレイムス	←↙↓↘→+BorD
超必殺技	ロイヤリティー テスト フォー リベラリスツ	←→↓↘+AorC
MAX超必殺技	ウィンズ フェアグラウンド	地上攻撃に対し←→↓↘+BD同時押し
	ブルーマンデー パレード	空中攻撃に対し←→↓↘+BD同時押し
	ロイヤリティー テスト フォー リベラリスツ	←→↓↘+AC同時押し
MAX2	サヴァイヴァーズ バンケット	相手ダウン中↓↓↓+BD同時押し
投げ	華咬麻	近距離←or→+C
	力千後宴	近距離←or→+D
特殊技	双掌打	→+A
	弓歩 後旋腿	→+B
	伏歩 後旋腿	↘+D
必殺技	那夢波	↓↘→+AorC
	閃里肘皇1	↓↘→+B
	貫空	①中↓↘→+B
	閃里肘皇・心砕把	↓↘→+D
	天崩山	→↓↘+BorD
	詠酒(上段)	A・↑
	詠酒(中段)	A・→
	詠酒(下段)	A・↓
	万泊後宴2	近距離→↘↓↙←→+AorC
	衝氣守炮	②中↓↙←+AorC
超必殺技	超白龍	AC同時押し・←↘+C・←+C
	真心牙	近距離（→↘↓↙←）×2+BorD
	大鉄神	↓↘→↘↓↙←+BorD
MAX超必殺技	真心牙	近距離（→↘↓↙←）×2+BD同時押し
	大鉄神	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
MAX2	転身新崩牙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押しorBD同時押し

	技名	コマンド
投げ	褌投げ	近距離←or→+C
	上手投げ	近距離←or→+D
特殊技	張り手(千代)	→+A・A
	張り手(錦)	→+A・C
	突っ張り	→+B・B
	喉輪	↘+C・D
	まえみつ叩き	↘+A
	けたぐり	↘+D
必殺技	突き出し	↓↘→+AorC
	突き落とし	↓↙←+AorC
	寄り切り	近距離→↓↘+BorD
	小手投げ	←↙↓↘→+BorD
	掛け投げ	近距離→↘↓↙←→+BorD
	四股踏み	↓↓+BorD
	五輪突き	↓↙←+BorD
超必殺技	合掌ひねり	（←↙↓↘→）×2+BorD
MAX超必殺技	合掌ひねり	（←↙↓↘→）×2+BD同時押し
MAX2	大車輪ノド輪落とし	（→↘↓↙←）×2+AC同時押し
メイ・リー（スタンダード）		
投げ	表演舞	近距離←or→+C
	裏演舞	近距離←or→+D
特殊技	変身	ABC同時押し
必殺技	龍尾脚1	↓↘→+BorD
	風車脚2	①中BorD
	心突脚	②中BorD
	太陽脚3	①or②中→+BorD
	落陽脚	③中↓+BorD
	虎尾脚	①or②中↓+BorD
	頭骨脚	①or②中↘+Bor
	我打反襲	→↘↓↙←+BorD
		①or②中←+BorD
	双星脚	①or②中↑+BorD
超必殺技	神獣脚	（↓↙←）×2+BorD
MAX超必殺技	ディスポジションフロッグ	（↓↘→）×2+BD同時押し
特殊技	変身	ABC同時押し
	ヒーロー受け	→+A
	スライディング	↘+B
必殺技	フルスイングチョップ	↓↘→+AorC
	メイ・リー チョ〜ップ!	↓↙←×2+AorC
	シャイニングサンダーブロウ	↓↘→+BorD
	メイ・リーブレイク	近距離→↘↓↙←→+AorC
超必殺技	メイ・リー ダイナミック!	空中で（↓↘→）×2+AorC
MAX超必殺技	メイ・シ・エント	（↓↘→）×2+AC同時押し
MAX2	キーオブビクトリー	（→↘↓↙←）×2+AC同時押し
ジョン・フーン		
投げ	反動撃	近距離←or→+C
	回旋風	近距離←or→+D
特殊技	狙鷲撃	→+A（押し続けて①移行）
	猟虎撃	→+B（押し続けて②移行）
	流滝蹴	空中で↓+B
必殺技	満月斬	↓↙←+BorD（B押し続けて②移行）
	排氣撃	↓↙←+AorC（A押し続けて①移行）
	空砂塵	↓タメ↑+AorC（A押し続けて①移行）
	狙鷲陣1	↓↓++A
	鷲爪脚 上段	①中↑+C
	鷲爪脚 下段	①中C
	太極破	①中D
	切り替え動作	①中B
	切り替え攻撃	①中←or→+B
	猟虎陣2	↓↓++B
	飛虎撃	②中↑+C
	猛虎撃	②中C
	襲虎撃	②中↓+C
	太極避	②中D
	切り替え動作	②中A
	切り替え攻撃	②中←or→+A
超必殺技	鳳凰裂爪脚	（↓↘→）×2+BorD
	鳳凰天舞脚	空中で（↓↘→）×2+BorD
MAX超必殺技	鳳凰裂爪脚	（↓↘→）×2+BD同時押し
MAX2	残光排氣撃	（↓↙←）×2+AC同時押し
投げ	握斬	近距離←or→+C
	握斬鬼	近距離←or→+D
特殊技	弁髪拳	→+A
	飛義八極拳 打開	↘+C
必殺技	鉄斬舞 羅殺1	↓↘→+AorC
	鉄斬舞 那義2	①中→↘↓↙←+AorC
	鉄斬舞 波頚	②中→+AorC
	無影紅砂手	→↓↘+AorC
	翳	↓↙←+AorC
	飛毛脚	←↙↓↘→+BorD
	飛天脚	→↘↓↙←+BorD
	蛇突牙	←↓↙+AorBorCorD
超必殺技	飛賊奥義 影向	（←↙↓↘→）×2+BD同時押し
	飛賊奥義 乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX超必殺技	飛賊奥義 乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
	千手羅漢殺	↓↓↓+AC同時押し
MAX2	飛賊奥義 毒手功	（→↘↓↙←）×2+AC同時押し
投げ	釟鉄	近距離←or→+C
	一刹背負い投げ 不完全	近距離←or→+D
特殊技	外式・轟斧 カッコだけ	→+B

	技名	コマンド
必殺技	百拾四式・荒咬み 未完成	↓↘→+A
	百拾五式・毒咬み 未完成	↓↘→+C
	弐百拾弐式・琴月 未完成	→↘↓↙←+BorD
	百式・鬼焼き 未完成	→↓↘+AorC
	百壱式・朧車 未完成	←↓↙+BorD
	真吾キック	←↙↓↘→+BorD
	真吾謹製 オレ式・鉈研ぎ	近距離→↓↘+BorD
	真吾謹製 オレ式・月肘	↓↙←+AorC
超必殺技	外式・駆け鳳麟	（↓↘→）×2+AorC
	真吾謹製 オレ無式	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX超必殺技	外式・駆け鳳麟	（↓↘→）×2+AC同時押し
MAX2	真吾謹製 オレ式・神塵	（→↘↓↙←）×2+AC同時押し
投げ	リードベルチャー	近距離←or→+C
	バックスタビング	近距離←or→+D
	クリティカルドライブ	空中で近距離↑要素以外+C
特殊技	シュターナルナケール	←or→+B
必殺技	クロスカッター	←タメ→+AorC
	ムーンスラッシャ	↓タメ↑+AorC
	ネックローリング	↓タメ↑+BorD
	ストームブリンカー	近距離→↘↓↙←+AorC
	キリングブリンガー	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	ファイナルブリンガー	（↓↘→）×2+AorC
	ハイデルンエンド	↓↙←↙↓↘→+BorD
MAX超必殺技	ファイナルブリンガー	（↓↘→）×2+AC同時押し
	ハイデルンエンド	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し
MAX2	カリバーン	（↓↘→）×2+BD同時押し
投げ	大外刈り	近距離←or→+C
	一本背負い	近距離←or→+D
特殊技	瓦割り	→+B
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	三戦の型	↓↓+AorC
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
	猛虎 無頼岩	↓↙←+AorC
	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
超必殺技	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
	真・鬼神撃	近距離（↓↘→）×2+AorC
MAX超必殺技	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	虎殺陣	←→↓↘+AC同時押し
投げ	強飲酒	近距離←or→+C
	逆脚投げ	近距離←or→+D
特殊技	酔歩瓢箪襲	→+A
必殺技	瓢箪撃	↓↙←+AorC
	転地酔八仙撃	↓↙←+BorD
	望月酔1	↓↓+BorD
	龍蛇反	①中↑+B
	鯉角反	①中↑+D
	回転的空突拳	①中→+BorD
		←↙↓↘→+BorD
	仰穿腿	①中ABCD同時押し
	酔杯弥	←↓↙+AorC
	柳燐蓬莱	→↓↘+AorC
	噴火口	↓↘→+AorC
	轟炎招来・改	→↓↘+BorD
超必殺技	酒仙昇	（↓↙←）×2+BorD
	轟欄炎炮	（↓↘→）×2+AorC
	轟炎招来	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX超必殺技	轟欄炎炮	（↓↘→）×2+AC同時押し
MAX2	酔操炎舞	（↓↘→）×2+BD同時押し
KUSANAGI		
投げ	釟鉄	近距離←or→+C
	一刹背負い投げ	近距離←or→+D
特殊技	外式・轟斧 陽	→+B
	外式・奈落落とし	空中で↓+C
	八拾八式	↘+D
必殺技	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	七拾五式・改	↓↘→+BorD・BorD
	九百拾式・鵺摘み	↓↙←+AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百壱式・朧車	←↓↙+BorD
	弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC（タメ可）
	千九百九拾九式・霧焔	（↓↘→）×2+BorD
MAX超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し（タメ可）
MAX2	最終決戦奥義・零式	（↓↘→）×2+AC同時押し
投げ	釟鉄	近距離←or→+C
	一刹背負い投げ	近距離←or→+D
特殊技	黒咬み	→+A
	穂振	→+B
	砌穿ち	↘+C
必殺技	闇払い	↓↘→+AorC
	蒼鬼	↓↙←+AorC
	七拾五式・改	↓↘→+BorD・BorD
	朧車	→↓↘+BorD
超必殺技	大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC（タメ可）
	朱天祓	（↓↘→）×2+AorC
MAX超必殺技	大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し（タメ可）
MAX2	天羽々斬	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し（タメ可）
投げ	釟鉄	近距離←or→+C
	一刹背負い投げ	近距離←or→+D
特殊技	轟斧 陽	→+B
	奈落落とし	空中で↓+C

	技名	コマンド
必殺技	鬼焼き	→↓↘+AorC
	琴月	→↘↓↙←+BorD
	R,E,D,キック	←↓↙+BorD
	荒咬み1	↓↘→+A
	九傷2	①中↓↘→+AorC
	八錆1	②中AorC
	八錆2 3	①中→↘↓↙←+AorC
	七瀬	②中BorD
	砌穿ち	③中AorC
	鵺摘み	③中BorD
	毒咬み4	↓↘→+C
	罪詠み5	④中→↘↓↙←+AorC
	罰詠み	⑤中→+AorC
超必殺技	無式	（↓↘→）×2+AorC
	布都御魂6	（↓↘→）×2+BorD
	追加攻撃	⑥中→↓↘+BorD
MAX超必殺技	無式	（↓↘→）×2+AC同時押し
MAX2	火加具鎚	（→↘↓↙←）×2+BD同時押し
投げ	龍跳脚	近距離←or→+C
	首切り投げ	近距離←or→+D
特殊技	勾龍降脚蹴り	←or→+A
	龍翻蹴	←or→+B
	二段足刀蹴り	↘+B
	飛燕龍神脚	空中で↘+BorD
必殺技	龍撃拳	←タメ→+AorC
	旋風連舞脚	近距離↓タメ↑+AorC
	飛燕旋風脚	←タメ→+BorD
	龍斬翔	↓タメ↑+BorD
超必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
	九頭龍閃	（↓↘→）×2+BorD
MAX超必殺技	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	滅・龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
投げ	寸打	近距離←or→+C
	巴投げ	近距離←or→+D
特殊技	虎撲手	→+A
	後旋腿	→+B
必殺技	箭疾歩	↓↙←+AorC
	龍連打	→↓↘+AorC（連打）
	龍鱗靠	←↓↙+AorC
	龍連牙 地龍	←↙↓↘→+A
	龍連牙 天龍	←↙↓↘→+C
	穿弓腿	↓↘→+BorD
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	龍爪撃	空中で↓↙←+AorC
超必殺技	神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
	超龍連拳	（↓↘→）×2+AorC
MAX超必殺技	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
MAX2	絶招歩法 臥龍砕	↓↘→←→+AC同時押し
投げ	大外刈り	近距離←or→+C
	一本背負い	近距離←or→+D
特殊技	鬼車	→+A
	飛車落とし	←+A
	瓦割り	→+B
	桂馬打ち	↘+B
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	猛虎 無頼岩	↓↙←+AorC
	暫烈拳	→←→+AorC
	翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
	飛燕疾風脚	↙タメ→+BorD
超必殺技	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC（タメ可）
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
	真・鬼神撃	近距離（↓↘→）×2+AorC
MAX超必殺技	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
MAX2	覇王獅咬拳	→←↙↓↘→+AC同時押し
投げ	寥雲	近距離←or→+C
	叢雲	近距離←or→+D
特殊技	穿孔戦技・雪風	→+A
	足刀戦技・時雨	→+B
	襲脚戦技・東雲	↘+D
必殺技	地走型抜手刀戦技・早蕨	↓↘→+AorC
	対空型抜手刀戦技・宵月	→↓↘+AorC
	強襲型抜手戦技・天霧	↓↙←+BorD
超必殺技	閃光型抜手刀奥義・灼凰	↙→↘↓↙←↘+AorC
	拡散型抜手刀奥義・絶影	↙→↘↓↙←↘+BoD
MAX超必殺技	回転型突貫奥義・螺旋	↓→↘+ABCD同時押し
MAX2	最終型抜手刀秘技・燐光	（→↘↓↙←）×2+AC同時押し

デモンブライド技コマンドリスト

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	ヘブンスラスト	⬇↘➡＋AorB	B
	エリアルジャッジ	➡⬇↘＋AorB（空中可）	⬇B（空中可）
	クレストバッシュ	⬇↙⬅＋AorB	⬅B
ブライド必殺技	ラヴ・セイバー	⬇↘➡＋C（空中可）	➡C（空中可）
	ラヴ・ライトニング	➡⬇↘＋C（空中可）	⬅C（空中可）
	ラヴ・フラッシュ	⬇↙⬅＋C	
超必殺技	セイクリッドジャッジメント	➡↘⬇↙⬅➡＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	スピンナックル	⬇↘➡＋AorB（空中可）	B（空中可）
	ヒートブロウ	➡⬇↘＋AorB	⬇B
	ヒートスマッシュ	⬇↙⬅＋AorB	➡B
ブライド必殺技	ヒートダンク	空中で⬇↙⬅＋AorB	空中で⬇B
	熱拳制裁	⬇↘➡＋C（空中可）	➡C（空中可）
	灼熱昇打	➡⬇↘＋C	↘C
	爆熱掌	➡↘⬇↙⬅＋C	
超必殺技	全然足りねえ!	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	残月（ざんげつ）	➡⬇↘＋AorB	⬇B
	疾風（はやて）	⬇↘➡＋AorB	B
	流星（りゅうせい）	空中で⬇↘➡＋AorB	空中でB
ブライド必殺技	彗星（すいせい）	⬇↘➡＋C	➡C
	氷雨（ひさめ）	⬇タメ⬆＋C	
	ビッグバンタックル	➡↘⬇↙⬅＋C	⬅C
	ビッグバンカウンター	⬅⬇↙＋C	
超必殺技	橘流奥儀・緋燕夢想弓	➡⬅↙⬇↘➡＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	ソニックリング	⬇↘➡＋AorB	B
	シルフィード	空中で⬅↙⬇＋AorB	空中でB
	フェアリーグレイス	⬇↙⬅＋AorB	⬇B
ブライド必殺技	ワールウインド	⬇タメ⬆＋C	⬇C
	シックルウインド	⬇↘➡＋C（空中可）	➡C（空中可）
	スピリトリック	⬇↙⬅＋C（空中可）	⬅C（空中可）
超必殺技	セレスティアルインパクト	⬇↘➡⬇↘➡＋ AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	エレガントワルツ	⬇↘➡＋AorB	B
	セラフスラッシュ	➡⬇↘＋AorB（空中可）	⬇B（空中可）
	セイントシザー	⬇↙⬅＋AorB（空中可）	⬅B（空中可）
ブライド必殺技	モーニングサンダー	⬇↘➡＋C（空中可）	➡C（空中可）
	アフタヌーンサンダー	➡⬇↘＋C（空中可）	⬅C（空中可）
	エレクトリックスィーツ	➡↘⬇↙⬅＋C	
超必殺技	ルミナスカンタービレ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	インウォーク	⬇↘➡＋AorB・AorB	➡B
	クレイモア	⬇↙⬅＋AorB	⬅B
	クレセントムーン	➡⬇↘＋AorB（空中可）	B（空中可）
	エンハンスリロード	⬇⬇＋A　エーテル弾 ⬇⬇＋B　拡散弾 ⬇⬇＋C　ナパーム弾	⬇B
ブライド必殺技	エンハンスショット	⬇↘➡＋C	➡C
	エーテルミサイル	⬇↙⬅＋C（空中可）	⬅C（空中可）
超必殺技	ヴァルキリーペネトレイター	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	アングリッフ	AorB連打	B
	ラウム	空中で⬇↙⬅＋AorB	空中でB
	シュトゥルム	⬇⬇＋AorB	⬇B
ブライド必殺技	あっちいってしっしっ	⬅⬇↙＋C（空中可）	⬅C（空中可）
	しょうがないね	⬅↙⬇↘➡＋C（空中可）	
	だいじょうぶ?	➡↘⬇↙⬅＋C（空中可）	➡C（空中可）
超必殺技	エントリヒ・レクイエム	➡⬅↙⬇↘➡＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	魔迅閃（ましんせん）	⬇↘➡＋AorB・AorB	B・B
	黒翼刃（こくよくじん）	➡⬇↘＋AorB（空中可）	⬇B（空中可）
	邪影連斬（じゃえいれんざん）	⬇↙⬅＋AorB	⬅B
ブライド必殺技	我のチカラを見よ	⬇↘➡＋C（空中可）	➡C（空中可）
	我か怒りを受けよ	➡⬇↘＋C	⬅C
	我に畏怖せよ	⬇↙⬅＋C（空中可）	空中で⬅C
超必殺技	神魔堕獄剣（しんまたごくけん）	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	グラップストリンガー	⬇↘➡＋AorB	B
	バスタータックル	⬅タメ➡＋AorB	➡B
	タックオールツーアーミー	➡↘⬇↙⬅＋AorB	⬅B
	テイクオールツーアーミー	空中で ⬇↙⬅＋ AorB	空中でB
ブライド必殺技	スプラッシュトゥブラック	⬇↘➡＋C（空中可）	➡C（空中可）
	デビルフィッシュ	➡⬇↘＋C	⬅C
超必殺技	バニシングパニッシャー	➡↘⬇↙⬅➡＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	月下円舞（げっかえんぶ）	⬇↙⬅＋AorB（空中可）	B（空中可）
	行影（ゆきかげ）	➡⬇↘＋AorB（空中可）	➡B（空中可）
	去影（さりかげ）	⬅⬇↙＋AorB（空中可）	⬅B（空中可）
ブライド必殺技	蛇旋刃（じゃせんじん）	⬇↘➡＋C（空中可）	⬅C（空中可）
	螺旋幻舞（らせんげんぶ）	➡⬇↘＋C	➡C
	常闇（とこやみ）	⬇↙⬅＋C	
超必殺技	紅架刑（くれないかけい）	⬇↘➡⬇↘➡＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	深淵	C→地面接地で発生（空中可）	C（空中可）
	カミツクワン!	⬇↘➡＋AorB	B
	ツッツクワン!	空中で⬇↘➡＋AorB	空中でB
	フミツブスワン!	相手ダウン中に⬇⬇＋AorB	⬇B
特殊動作	ハバタクワン!	空中でAC同時押し	
ブライド必殺技	砕羽（さいは）	⬇↘➡＋C（空中可）	⬅C（空中可）
	怨怒流（おんどるう）	深淵発生中に➡⬇↘＋C （ボタン長押しで待機可能）	⬇C
	幻影吼（げんえいこう）	深淵発生中に⬇↙⬅＋C （追加AorBorCで派生）	➡C
超必殺技	冥雲絶刃（めいうんぜっぱ）	➡↘⬇↙⬅➡＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	堕落のバラッド	➡⬇↘＋AorB（空中可）	⬇B（空中可）
	野良犬のギグ	⬇タメ⬆ ＋AorB	➡B
	自虐のエレジー	➡↘⬇↙⬅ ＋AorB	B
特殊動作	壁はりつき	壁際で⬅⬅	
ブライド必殺技	ブラッドティアーズ	➡⬇↘＋C	⬅C
	ハウントカーズ	⬇↘➡＋C	➡C
超必殺技	殺戮の雨はサイケデリック	➡↘⬇↙⬅➡＋ AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	薔薇花葬脚（そうびかそうきゃく）	空中で⬇↘➡＋攻撃	空中でB
	翠星連舞脚① （すいせいれんぶきゃく）	⬇↙⬅＋AorB（3回まで入力可、②、③でも追加入力可）	B
	追加入力②	⬇↘➡＋AorB（3回目を除く①から追加入力可）	
	追加入力③	⬅タメ➡＋AorB（3回目を除く①から追加入力可）	
	胡蝶乱舞脚（こちょうらんぶきゃく）	➡⬇↘＋AorB（A→B→AB同時押しの順番でキャンセル可能）	⬇B
ブライド必殺技	バグズショット	⬇↘➡＋C（空中可）	➡C（空中可）
	インモラルホールド	⬇↙⬅＋C（空中可）	⬅C（空中可）
超必殺技	スパンキングローゼスシュート	⬇↘➡⬇↘➡＋AB同時押し	AB同時押し

	技名	コマンド	シンプルモード
必殺技	わんつーぱんち	➡⬇↘＋AorB（空中可）	B（空中可）
	いただきまーす!	⬇↘➡＋AorB	➡B
ブライド必殺技	ドキドキスローナイフ	⬇↘➡＋C（空中可）	⬅C（空中可）
	ワクワクジャグリング	➡⬇↘＋C	
	キラキラレインボウ	➡↘⬇↙⬅＋C	
超必殺技	らっき～ホラーショウ	⬇↘➡⬇↘➡＋AB同時押し	AB同時押し

無理やり1ページに盛り込んだ、時代にのったエコまっしぐら

豪血寺一族　先祖供養　17キャラコマンドリスト

表の見方
表記はキャラクターが右向きの場合となります。
表記中の省略記号　(ダ可)：ダッシュ中、性能変化／
㋜：ストレスシュート（ゲージ1本消費）／㊀：一発奥義（ゲージ2本消費）

キャラクター	技名	コマンド
サンドラ（スーパーサンドラ）	ヴェンターリョ　ローム(ダ可)	→↓↘+AorC
	メーラ　レガーロ	↓↘→+AorC
	ロンターノ　アンダーレ!	↓↙←+AorC（Cのみ追加可能）追加C
	どこ見てんのよ	→↓↘+BorD（空中可）
	カンビャメーント　スカルペッロ!	↓↘→↓↘→+C
	カンヒャメーント　グランキオ㊀	↓↙←↙↓↘→+C
	ブレストサンド（変身技）	→↘↓↙←+D
	アイアンスウィンク(変身中)	↓↘→+AorBorC
	アイアンスウィング　サクセッション(変身中)	（上下キーにて方向変更可能）AorC連打
	アイアンスウィング　エアー(変身中)(ダ可)	↓↙←+AorC
	アイアンスウィング　ラッシュ(変身中)(ダ可)	→↘↓↙←+BorD
豪血寺お梅（スーパーお梅）	岩砕歯（ガンサイシ）	↓↘→+AorC
	威嚇顔（イカクガン）(ダ可)	→↓↘+AorC
	流星乱舞弾（リュウセイランブダン）	→↘↓↙←+AorC
	天舞脚（テンブキャク）	空中で↓↘→+BorD
	ちゅうちゅう梅かいな（変身技）	接近して←or→+C
	御顔柱［おがんちゅう］㋜	↓↘→↓↘→+AorBorCorD
	絶吻［ぜっふん］㊀	↓↙←↙↓↘→+C
	桃恋火(変身中)	↓↘→+AorC
	虹色壁(変身中)(ダ可)	↓↙←+AorC
大山凛	ムチミ	↓↙←+AorC
	アティフヮ	↓↘→+AorC
	チンクチ(ダ可)	→↓↘+BorD
	フェーサ(ダ可)	↓↙←+BorD
	構え変更	↓↓+AorC
	唐手乱舞（カラテランブ）㋜	→↘↓↙←→+C
	必勝の御殿手（ウドゥンティ）㊀	↓↘→↓↘→+C
プリンス（変身後）※自身ダウン時に変身	スペシャルスライディーング!	←溜め→+AorC
	ホワイトホース・アタック	↓↘→+AorC
	ホワイトホース・ジャンピングアタック	↓↘→+BorD
	カム、カム、カ～ム!（ランス）	↓↙←+A
	カム、カム、カ～ム!（ソード）	↓↙←+C
	カム、カム、カ～ム!（シールド）	↓↙←+BorD
	だって、プリンスなんだもんっ!!(ダ可)	→↓↘+BorD
	カム、カム、ベット!㋜	↓↘→↓↘→+C
	プリンスディナータイム!㋜	↓↘→↓↘→+D
	プリンス様のお通りだぞ!!㊀	→↘↓↙←→+C
	カム、カム、カ～ム!（ランス）(変身中)	↓↙←+A
	カム、カム、カ～ム!（ソード）(変身中)	↓↙←+C
	カム、カム、カ～ム!（シールド）(変身中)	↓↙←+BorD
	スペシャルスライディーング!(変身中)	←溜め→+AorC
	ホワイトホース・アタック(変身中)	↓↘→+AorC
	ホワイトホース・ジャンピングアタック(変身中)	↓↘→+BorD
	だって、プリンスなんだもんっ!!(変身中)(ダ可)	→↓↘+BorD
アンジェラ・ベルテ	ラブミーウィップ	←溜め→+AorC
	サンダー・ウォール(ダ可)	→↘↓↙←+AorC
	アンジェラ・ボディアタック	←溜め→+BorD
	スマッシュ・キック	空中で↓↘→+BorD
	フォクシー・レディ㋜	↓↙←↙↓↘→+C
	ストレンジ・ウォーマン㊀	↓↘→↘↓↙←+D
弧空院金田朗（ポチ）	ポッピングベアー	←→←+BorD
	ブーンスイング(ダ可)	←↙↓↘→+AorC
	コイコイ飛ゴイ	↓溜め↑+AorC
	ゴロピカダーン	空中で↓↘→+AorC
	脳みそ投げ（変身技）	接近して←or→+C
	突撃シーサー㋜	A押し続けB押し続けC押す
	クーンクーンワンワン(変身中)	↓↙←+AorC
	ガゥル～ワン!(変身中)	↓↙←+BorD（空中可）
	ワォ～ンワワン!(変身中)(ダ可)	↓↘→+AorC
	ゥオッォ～ン!(変身中)(ダ可)	↓↘→+BorD
	突撃シーザー(変身中)㋜	A押し続けB押し続けC押す
	キャワォーン!(変身中)㊀	→←→←→←→←→（怒り爆発中にキャンセル可）
陳念	烈光拳（レッコウケン）(ダ可)	→←→+AorC
	煉獄霊波（レンゴクレイハ）	→↘↓↙←+AorC(空中可)
	閃光烈脚（センコウレッキャク）(ダ可)	←↙↓↘→+BorD
	呪縛符（ジュバクフ）	←↙↓↘→+AorC
	練鬼降臨［れんきこうりん］㋜	A押し続けB押し続けC押す
	開眼覚醒［かいがんかくせい］㊀	↓↙←↙↓↘→+C
キース・ウェイン	ライトニングスラッシュ	↓↙←+AorC
	ナックルボマー	←溜め→+AorC
	ローリングキャノン(ダ可)	↓↙←+BorD
	スパイラルキック	1.↓↘→+BorD 2.D発動のみ追加攻撃可↓↘→+BorD 3.追加入力で↓↘→+BorD
	（空中）スパイラルキック	空中で↓↘→+BorD
	ファイナル・クラッシュボマー㋜	1.↓↙←↙↓↘→+C 2.追加攻撃↓↙←↙↓↘→+C
	ライジング・ボルケーノ㊀	↓↘→↓↘→+C
エリザベス（スーパーエリザベス）	ウェンターリョ　ローム(ダ可)	→↓↘+AorC
	エッコ　ヴォラーレ	↓↘→+AorC
	パラソーレ　ロタッィオーネ(ダ可)	↓↙←+AorC
	どこ見てんのよ	→↓↘+BorD（空中可）
	カンビャメーント　スカルペッロ!㋜	↓↘→↓↘→+C
	ミーオ　リトラット	↓↙←↙↓↘→+C
	ブレストサンド（変身技）	→↘↓↙←+D
	ランススタブ　スロウ(変身中)	→↘↓↙←+AorC
	ランススタブ　ダッシュ(変身中)	→↘↓↙←+BorD
	ランススタブ　グラウンド(変身中)	↓↘→+AorC
	ランススタブ　エアー(変身中)(ダ可)	→↓↘+AorC
豪血寺お種（スーパーお種）	岩砕歯（ガンサイシ）	←溜め→+AorC
	威嚇顔（イカクガン）	←溜め→+BorD
	流星乱舞弾（リュウセイランブダン）	接近して→↘↓↙←+AorC
	天舞脚（テンブキャク）	↓溜め↑+BorD
	ちゅうちゅう種かいな（変身技）	接近して←or→+C
	豪炎球［ごうえんきゅう］㋜	↓↘→↓↘→+C
	絶鬼掌［ぜっきしょう］㊀	↓↙←↙↓↘→+C
	桃恋火(変身中)	↓↘→+AorC
	虹色壁(変身中)(ダ可)	↓↙←+AorC
破鳥匠	ワイヤートラップ(ダ可)	↓↙←+AorC
	ワイヤーフルターン!(ダ可)	→↓↘+BorD
	バンブートラップ!	↓↓+AorC（空中可）
	FЯLIF-BOMB	↓↘→+AorC
	FЯLIF-ATTACK	↓↘→+BorD
	ロッグスィング!	↓↓+BorD
	トラップ渡り㋜	↓↘→↓↘→+D
	乱挿し㋜	↓↘→↓↘→+C
	お前の腕はもう死んでいる㊀	→↘↓↙←→↘↓↙←+C
花小路クララ（スーパークララ）	ドリーム・マインド・ブーメラン	↓↘→+AorC
	ドリーム・ターン・アタック(ダ可)	↓↙←+BorD（空中可）
	ミラクル・アタック	↓↙←+AorC
	ミラクル・デス・キッス（変身技）	→←↙↓↘→+BorD
	スターダスト・レボリューション㋜	↓↙←↓↙←+C
	VPR [Violence Pack'n Rabbit]㊀	←↙↓↘→↘↓+C（追加でC）
	スパークバリアー(変身中)	↓↙←+BorD
	スパークセイヴィーング(正面)(変身中)	↓↘→+AorC
	スハークセイヴィーング(斜め)(変身中)	↓↙←+AorC
	ブリリアントラッシュ(変身中)(ダ可)	→↓→+BorD
大山礼児	雷孔脚（ライコウキャク）(ダ可)	BorD連打
	激掌波動波（ゲキショウハドウハ）	↓↘→+AorC
	流炎昇（リュウエンショウ）(ダ可)	→↓↘+AorC
	昇燕舞（ショウエンブ）	空中で↓↙←+BorD
	虎牙連撃［こかれんげき］	接近して→↘↓↙←+D
	流気昇炎斬［りゅうきしょうえんざん］㋜（※追加時にゲージ1本消費）	1.→↘↓↙←→+C 2.追加攻撃→↓↘+C（※）
	撃虎昇掌［げきこしょうしょう］㊀	↓↘→↓↘→+C
弧空院千滋（スーパー千滋）	滅命気功弾（ゲンメイキコウダン）	→↘↓↙←+AorC
	激杖十字突き（ゲキジョウジュウジズキ）(ダ可)	AorC連打
	一尺布打（イッシャクフダ）	←↙↓↘→+BorD
	嘘睡膝凌（キョスイシツハツ）(ダ可)	→←↙↓↘→+AorC
	吸飲愚爆（変身技）	接近して←or→+C
	爆裂大放屁［ばくれつだいほうひ］㋜	↓↙←↙↓↘→+D
	漢花道一直線［おとこはなみちいっちょくせん］㊀	BD・B・B・D
	密技筋収体(変身中)	↓↘→+AorC
	一尺布打(変身中)(ダ可)	←↙↓↘→+BorD
	片飛腿(変身中)(ダ可)	↓↙←+BorD
	竜口壁(変身中)	↓溜め↑+AorC
	爆裂大放屁［ばくれつだいほうひ］(変身中)㋜	↓↙←↙↓↘→+D
ホワイト・ハッファロー	アローショット	↓↘→+AorC
	タックルブロウ	→↓↘+AorC C発動のみ追加攻撃可→↓↘+C
	バッファローストーム	←溜め→+BorD
	フライングエルボー	空中で↓↙←+AorC
	ボール・トルネード㋜	↓↙←↙↓↘→+C
	カーディアン・ホム㊀	接近して（→↘↓↙←）×2
破鳥才蔵	龍炎波（リュウエンハ）	↓↘→+AorC
	獄炎昇流弾（ゴクエンショウリュウダン）	↓↙←+AorC
	震空旋風斬（シンクウセンプウザン）	空中で↓↙←+AorC
	青炎裂傷斬（セイエンレッショウザン）(ダ可)	←↙↓↘→+BorD
	フェイント	↓↙←+B
	極悪昇流弾［こくあくしょうりゅうだん］㋜	↓↘→↘↓↙←+C（空中可）
	必勝舞影斬［ひっしょうぶえいざん］㊀	↓↙←↙↓↘→+D
アニー・ハミルトン	アニーダイナミック	D押し続けて離す
	スワニー・クラッシュ	↓↘→+AorC
	レインボーライズ(ダ可)	→↓↘+AorC
	フォトン・バースト	空中で↓↘→+AorC
	コスミック・スロー㋜	接近して（→↘↓↙←）×2
	エンジェル・ブレス㊀	↓↙←↙↓↘→+C

悠久の車輪®
Eternal Wheel
Heritage

大いなる力を秘めた車輪は廻り続ける——

最終話　魔剣

洞窟大王ゴルガルのシザースハンドの直撃を頸元に受け、聖王アレキサンダーの上半身が大きく傾いた。
　砂塵が高々と吹き荒れる。
　獣の唸りにも似た声を曳き、レマンは思わず立ち上がりかけた。
　騎士団長ダークの包帯の手が伸び、レマンの褐色の鎧を強引に岩場の亀裂へと引き戻す。
「は、離してください、聖王がっ」
「落ち着け、聖王は無事だ……」
「く、首を斬られた、肉片が散った」
　砂塵の奥に立つ聖王の頸元から、いくつかの破片が大地へと転がり落ちる。
「……散ったのは頸当てだ、もともとは兜の一部、よって硬度は他の部位よりも高い」
　ダークの背後にチュレージが這い寄った。
「危ないですね、その高い硬度でも破壊されたならば」
「防御には弾力も必要だ、ラッパーは補助具だから弾力は考慮されていない。聖王の白銀のプレートアーマーは繰り返し"焼入れ"された至高の逸品、神秘の森での戦いでも獣人族の爪も牙も、流し、弾いた……が……」
　またも飛び出そうとするレマンを、ダークの手が慌てて押し止める。
「出てはならん、一対一の勝負を挑んだのは我らが聖王自身なのだぞ、それを乱すということは騎士道を貶め……」
　語尾に溜息が続いた。
　亀裂の後方から、傷痕も生々しい騎士団員たちが躙り寄りつつある。
「……我らを逃がすために聖王が自ら盾になっているのだぞ、御心を無為にしないためにも、早々に退け」
「せ、聖王っ」
　レマンが抜刀しつつ亀裂から身を乗り出す。

　アレキサンダーは防戦一方だった。
　かろうじて深青色の刃——巨大シザースハンド——を受けることはできる。だが、それだけだ。相手の太刀筋は剣術を学んだ者とは思えず、ごく単純なものばかりなのだが、速度とパワーがありすぎて反撃する余裕がない。
「ぐわっはっはっはっ、この程度の腕前でワシに一対一の勝負を挑むとは、片腹どころか全腹痛いわ。これでとどめだっ」
　ゴルガルの左手のシザースハンドがリズミカルな円の軌跡を示すや、強回転のスクリューとなって真正面から襲いかかる。
　アレキサンダーは咄嗟に聖剣を伸ばした。
　シザースハンドは分身したかのように何本にも増殖して見える。一本でも受けるのがやっとなのだ、それが複数ともなれば、さらに勝ち目は遠ざかることが理であろう。
「ふんっ」
　しかし、逃げるわけにはいかなかった。逃げていては何も解決しない。かつての日々、薔薇の塔に幽閉され、それを仕方ないと思いつつ世界から逃げていた。その結果どうなった？　そもそも世界のどこにも逃げ場などないのだ。前進し、戦い、勝利しない限り、生きるべき道は作れない。
　強回転するシザースハンドと聖剣が激突し、挽肉機にナイフを落としたかの振動がアレキサンダーの腕を痺れさせる。

　激突の朗々とした擦過音を聞きながら、チュレージが首を傾げた。
「あのハサミ？」
「……剣戟の響きからして、獣人族の爪や牙とは違うと予感していたが、間違いないようだな。片腕だけあのような巨大なハサミになっているは、やはり不自然……」
　レマンの鎧を押さえながら、ダークが続ける。
「……義手だ」
「からくりなら何も怖くないっ」
　言うレマンに向けてダークが首を横振る。
「王に附けるほどの腕、しかも剣を兼ねるとなれば、並みの鋼材ではあるまい。巨人山脈のみで発掘される太古の希少金属……ティタンだとしたら」
　チュレージが苦しげに言葉を継いだ。
「帝都至高の鎧も貫かれる？」
「そ、そんなの、聖剣で叩き斬って——」
　レマンが自らの言葉に眉根を寄せる。
「——斬って——ないよね、今まで何度もぶつかっているのに、でも聖剣なら！　聖剣——って、神秘の森の戦いでも抜いてたけど、普通の直刃大型剣とあんまり変わらないような」

「聖剣はまさしく伝家の宝刀、摂理（せつり）を導く超パワーの源、その力は古代伝説の“核”に匹敵し、滅多に抜くものではないのだ」
ダークが呟く。
「だって、何度も抜いてますよ、今だって」
レマンの声が砂塵の奥に流れた。
「うむ……戦いのたびに聖王は聖剣を抜いている……が……抜いてはいない……」
「禅問答ですか？」
チュレージとレマンが顔を見合わせる。

伸ばした腕の筋肉全体を発条（ばね）とし、アレキサンダーは聖剣を旋回させた。
シザースハンドのスクリュー回転と同方向だ。
相手の力に抗っていては、どうしてもパワーで圧されてしまう。
「ぐわっはっはっ、聖王、近づけばなんとかなるとでも思ったか」
刃身の激突音が四方に飛び、大小の火花が砂塵を彩る。
金属のクラッシュ音が続いた。
「なんとかなったなぁあああああああああ」
ゴルガルの左手の回転が止まる。
その先端、ハサミの二枚刃が、アレキサンダーのプレートアーマーに突き刺さっていた。左肩と右脇腹、鎧の下の鎖帷子（リングメッシュ）までをも貫いていることは明らかだ。
白銀の装甲から鮮血が噴き上がる。
アレキサンダーが伸ばす聖剣は、シザースハンドの肘部分に押されて外方向へと薙（な）がされてしまっていた。
「ワシの勝ちだ、ハサミを閉じれば、てめえの体はヂョッキンと袈裟斬り、ぐわっはっはっ、さあ寺院から奪った特効薬を渡せ」
「ふん、ま、まだ勝負はついていない」
「バカかおまえ、死ぬか、そうか、死ね！」
シザースハンドが白銀のアーマーを砕き、アレキサンダーの血肉（ちにく）を断つ。

「これがその“強襲用メイド”です」
ショートヘアー、上向きの小鼻、双眸は鋭くも黒眼（ヒトミ）が大きい。
「僕とどこかで会ったことがあるかな？」
新人のメイドは黙したままだった。
カンナが頭を垂れる。
「再生と強化改臓に問題はないはずなのですが、記憶と精神にデッドリー反応があり、おそらくは、死に面してかなりのショックを受けたものかと」
「それは可哀想に」
「共に神聖帝国へ連れて行きます、アクションキャリアを重ねれば、精神的な揺らぎも矯正できるであろうと思われますので」
「フッ」
ダルタニアは指先で自らの頬を叩いた。
「カンナ、その新人はここに置いて行くわけにはいかないかな」
「ここに？　お屋敷にですか」
「いきなり実戦投入をして、戦闘モードの鋳型に嵌め込むよりも、僕の身の廻りの世話をしてもらい、茶の香りを愛で、花を慈しみ、それで精神（こころ）の揺らぎを整えるというのはどうかな」
「その、強襲用メイドは決戦兵器としての新造型で、不安定なままだと……パワーとしてはこのお屋敷を吹き飛ばすほどにも……」
「屋敷は以前にも吹き飛んでいるよ」
「お屋敷配置となりますと、メイド長にお伺いを立てないと」
「うまく誤魔化しておくよ」
「誤魔化すのではなく、ちゃんと説明を、そうでないとメイド長の頭越しに決めたことになり、私が逆らったことにも」
カンナの語尾が震えた。
「大丈夫、シャローンは優しいから」
「そ、それはメイド長はダルタニア様にはお優しいでしょうが」
「ところで彼女の名前は？　それもまたデッドリーなのかな」
カンナが後方へと首を傾ける。
新造のメイドが表情なく口を開いた。
「――スーラン――です」

アレキサンダーが聖剣で大地を叩く。なおも打つ。上半身を解体されようとしている最中（さなか）に、まるで無関係な地面を斬り続ける。
ゴルガルは頬に皺を寄せた。なんだ、ワシの左腕が邪魔で確かに剣は外側にしか振れないが、なんなんだ、悲鳴代わりか？　バカなのか？
視界の端で聖剣を捉え、ゴルガルは思わず叫んでいた。
「な、なんだそりゃあ、刃面にヒビが入ってるじゃねぇか、何が聖剣だっ」
伝説の剣にはいくつもの亀裂が走っている。
「あの程度の打ち合いでブッ壊れるって、そりゃ普通の剣ってことだろ、なんだよ〜っ」
叫んだ一瞬、胸元を打たれた。
正確には、蹴られた。アレキサンダーの鉄靴（サバトン）の裏がゴルガルを叩いている。
その反動で、アレキサンダーは後方へと跳び退いていた。
血と鎧の欠片のアーチが宙に描かれる。
「それで逃げたつもりか、ぐわっは、少しばかり逃げたところで結果は同じだ」
「ふん、余は逃げるつもりはない」
アレキサンダーが聖剣を大地に叩いた。
「威嚇のつもりかよ、このバカが」
叩かれる聖剣の亀裂がさらに拡がる。
「おいおい、唯一の武器が割れちまうぜ」
銀色の飛沫が盛大に飛び散った。刃面の裂け目が爆散したかのように、ついに聖剣がコナゴナに砕け散る。
「言わんこっちゃねぇ、え、ぇえええええ!?」
ゴルガルは闇に包み込まれていた。
ただの黒色ではない。あまりに深すぎる暗黒、深淵の漆黒、虚無のダークネス……世界のすべてが重油に塗り固められた如く、自分の手足さえも視認できない。
ゴルガルの産毛を含めたすべての毛が逆立った。感じたことのない違和感と悪寒、頭蓋の裏で危険信号がマッハの速度で点滅する。
死そのものといった深く暗い闇の彼方から目の前に迫っている。想像できないほど異質な強靱な意志と力を発散させる、とてつもなく強大で危険な［何か］が、凄まじい速度と重量と力を伴い……来る……！

ダークの手を振り払って飛び出したレマンは、瞬間、亀裂の奥へと転がり落ちていた。
見えざる巨人の手によって突き飛ばされたかの体感だった。
レマン同様に、すべての騎士団員たちが岩盤の亀裂の後方へと投げ出されている。
「な、何が、いったい」
チュレージが頭を振りながら呟く。
「そんなことはどうでもいい、それよりも」
レマンは強引に身を起こした。
「聖剣がっ、聖剣が砕けた、聖王ーっ」
続いていた砂塵が途絶えている。
上空の雲は闇色（やみいろ）に豹変し、そして、黒い稲妻が飛び交っていた。正体不明の澱（おり）や粒子があちこちで渦巻く。大気の組成さえもが変容してしまったように思われた。
その奥に、半ば影となる聖王の姿があった。
「え、剣は砕けたはずなのに？」
片手には紛れもなく聖剣を握っている。
「……砕けたのは……コーティングだ」
ダークの声だった。
「……戦いのたびに聖王は聖剣を抜いている……しかし聖剣には刀身全体を覆う鋼刃材のコーティングが施されていたのだ」
「刃面の形をした鞘ということですか」

チュレージが尋ねる。
「ああ……斬れる鞘だがな……聖王は未だ聖剣を扱える年齢には達していない、だから」
「せ、聖剣？」
　レマンは怯えながら口を開いていた。
「聖剣、なんですか、あれは？　あれが!?」

　アレキサンダーは自らの名を繰り返し呟いていた。自分の生まれを、己の年齢を、父の名を、母の名を、そして——。
「スーラン！」

　意志が、自我が、心が、暗闇の底なし沼に沈んでしまいそうだ。
「ソゥリス！」
　考えなければ、思い出さなければ、世界を席巻しようとする巨大な暗黒に呑み込まれてしまう。自分自身がなくなってしまう。
　——これが聖剣の——魔剣の——力かっ。

　ゴルガルは立ち上がれなかった。
　見えない暗黒によって押し潰されている。重力が何十倍にも増大したかのようだ。
「ぐはっ、ワ、ワシが負けるのか、ダメだ、ワシは負けられないぃいいいいいいいいい」
　右手に“混沌の卵”を握り、必死に突き出す。
「出よ召喚獣ジャックポット」
　巨大な一つ目がゴルガルの背後に浮かび上がった。
「アレキサンダーを消炭にしろっ」
　一つ目から灼熱のビームが放たれる。
　聖剣が振られた。
　ゴルガルは自分の眼が信じられなかった。ビームが弾かれる。たかが剣一本に——灼熱光線は聖王の剣よりも何倍も太い射線だというのに——あっさりと跳ね返される。
　ビームが逆行し、ゴルガルの頭上で拡散しつつ続けざまに熱爆した。
　大気の圧力が洞窟大王を包み込む。
「ジジジジジャックポット、アレキサンダーを押し潰せ、潰しながらビームだ、これなら」
　雲が千々に乱れ飛んだ。
「ジャックポット？」
　召喚獣の姿が見えない。勝手に逃げたのか、それとも今の圧力で吹き飛ばされたのか!?
「負けるか、負けるか、負けるかぁあああああああああ——怨多々義矢灯——」
　呪文によってファイヤーボールを呼び出す。
「奔れ爆球よ、ワシの道を作れいっ」
　膨らんだファイヤーボールが疾駆する。その背後、スリップストリームに位置し、ゴルガルもまた走り出していた。
「ぐはっ」
　ファイヤーボールが散る。たちまち暗黒の圧力が襲いかかり、ゴルガルは無様に後転した。
「爆球よ、爆球よ爆球よ！」
　今度は複数のファイヤーボールを放つ。
「負けるかっ」
　どうしても敗れるわけにはいかなかった。
　幻死病の特効薬が必要だ。必要なのだ。特効薬が無ければ……グラリスが……。
「死ぬぅうううううううう」
　ファイヤーボールはアレキサンダーのごく間近まで急接近しても、聖剣の一振りによって、ことごとく消されてしまう。
「死ぬ、死ぬ死ぬ死ぬ、ぎゃあああああ」
　聖剣の剣風によってゴルガルは地面に雑巾のように叩きつけられた。
　……グ……グラリスが……。
「死ぬぅうううううう、う、う、うぅ」

　アレキサンダーはたっぷりと汗ばんでいる顔を振り、落とした鞘を拾い上げた。
　これ以上、この剣を握っていては、心のコントロールができない。とりあえず召喚獣は消え去った、洞窟大王もあの勢いで地面に叩きつけられてはしばらくは動けないだろう。
　熱風が急接近する。
　またしてもファイヤーボールだった。
「大王の、最後のあがきか」
　人間大ほどのサイズだが、ただ一発だ。炎など簡単に斬れる。何度も証明済みだ。
「ふん——」
　聖剣を斬り上げ、と同時に、アレキサンダーは吐血していた。
　霧散する爆球の中から伸びたシザースハンドがプレートアーマーの胸元を深々と貫く。
「ゴ、ゴルガル——!?」
　剣風で吹き飛ぶ洞窟大王の全身は、失敗した料理さながらに焦げていた。
「フ、ファイヤーボールの中に？　み、自らの身を灼きながら——」
　爆球ならば近づけるという判断か。
「死ぬぅうううううううう」
　大量の黒煙を噴きながらゴルガルが大地を這う。その左手の片刃は欠損し、ハサミではなく槍のような状態だ。
　片刃はアレキサンダーの胸元に突き刺さったままだった。
「死ぬぅ、死ぬ死ぬ死ぬ死ぬ死ぬ死ぬ」
「——グラリス？」
　ゴルガルの叫びがアレキサンダーの脳裏に荒々しく響き渡る。いや“グラリス”などとは叫んでいない、だが聞こえる。その容姿さえも浮かび上がる。聖剣——魔剣——が伝えている

のかもしれない。
「あの巫女か」
　グラリスの姿にスーランの影がオーバーラップして瞳を射る。
「ふん——自らの身を灼いてまでも——」
　膝をグラつかせながら、アレキサンダーは剣を鞘へと収めた。
「寺院にあったのは太古のメモリーだけだ」
　ゴルガルの元へと金属片を投げる。
「死ぬぅ？」
「——助けたい者がいるのだろう」
「しししし死ぬ、死ぬ死ぬ死ぬ死ぬ死ぬ」
「——解読はできよう——あとは、ディスポラー、コーデンサー、太古の魔法具を」
「死ぬぅうううううううううううううう」
　焼け焦げた右手でメモリーを掴むや、ゴルガルはゴキブリのように大地を大慌てで這い始めた。
「——さらば——束の間の友よ」
　遠ざかるその影を一瞥し、アレキサンダーは胸元に突き刺さったままのシザースハンドに両手をかけた。
　岩盤の亀裂から、ドクトル・ゲーラの落雷にも似た絶叫が飛ぶ。
「抜いちゃだめーっ」
　遅かった。
　白銀の胸から鮮血の噴水が上がる。
　そのまま、立ちポーズがうまくできない木彫り人形のように、アレキサンダーの体が仰向けに倒れ込んだ。
　騎士団員らが駆け寄る。
「動かさないように鎧を脱がせて」
「——ゲーラ」
「出血がひどい、聖王、喋らないで」
「——瓶——を——」
「清潔な布を集めて、お湯を沸かして、布も水も無い？　いいから火を焚いて」
「——瓶——水筒袋——用意だ——」
　アレキサンダーの震える片手が、胸元を押さえるゲーラの手を叩く。
「二日経った——血——薬も薄まって」
「聖王、今は喋らないでください」
「——ふん——心臓部の血だぞ——これで」
「布と焼き刃を、早く、早く早く」
「——わからんのか！　ゲーラ、余の血を水筒袋に詰めよ、血清を作るのだ、い、今こそ神の御技を見せ」
　アレキサンダーは激しく吐血した。
「——サクリファイスの戦法——」

　苦悩の皺を顔全体に寄せたまま簡易テントから出て来たダークを、同じ表情のチュレージが出迎える。
「聖王の御容態は？」
「危ない」
「レマンはまだ中に？」
「彼女もまだ動けない、輸血のための血を抜きすぎた」
　言うダークの膝が崩れかけた。
「団長こそ、相当量の血を抜いて」
　陽はとっくに沈み、半数以下となった騎士団員らがテントを取り囲んでいる。
「ドクトル・ゲーラとその護衛団は帝都まで半ばといったところか」
　夜空を見上げてダークは呟いた。
「その、団長……」
「少し休め、チュレージ、全員が起きていることはない」
「聖王の……剣……なのですが」
　静かに砂塵が流れる。
「団長、あれは本当に聖剣なんですかっ」
　ダークは黙したままだった。
「あのパワーは魔力です、敵も味方も区別なく闇に包み込む混沌の超常波動……怖い……聖剣を手にしてこその"聖王"なれば、もしも偽りの剣ということになれば」
「ならば"聖王"ではなく"帝王"とお呼びするだけだ」
「し、しかし」
　頭上には無数の星々が輝く。
「部下の兵を救うべく自らを盾とし、敵にも寛大なる慈悲を与え、己の流血で民を救おうとする。そのような人物を"王"と呼ばずして、誰を"王"と呼べばよいのだ」
　ダークの視線が流れ星を追った。
「チュレージ、聖堂騎士憲章の第二条第一項を覚えているかな」
　夜空の狭間には、これから築かれるべき幾多の人生が覗け——そしてまた——。
「第二条第一項、責務の完遂には危険を顧みず一身をして負託に応え」
　——幾多の人生に等しくも失われてしまった未来、実現するであろう希望、達せられなかった野心、手にする夢、叶えられなかった愛——星々の輝きは満ち満ちていた——。

END?

Geek編集長 サンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第2回

ガジェット大好き帯誌Geek編集長のコラム。今回は特集であるKOF生誕15周年特集にちなんだ内容。
「無論カセットテープ目当てでファミコン版のアテナは購入」だそうですが、果たして?

我々が熱狂した304ドット×224ドットの小宇宙
(職人技が支えた15年に乾杯!)

杉田 哲朗

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーの成れの果て。ゲー[illegible]ストを経て今に至る。好きなキャラは[illegible]一般。相手をかく乱しているつもりが全くワンパで、要所でしっかり割り込まれるDランク系編集長。

KOF生誕15周年特集、いかがだったでしょうか　さすがに、KOF15年の歴史をすべてカバーするプレイ歴を持つ読者諸兄は少ないものと思いますが、世代と世代をつなぐ数少ない共通の話題の一つということで、これを肴にゲームセンターなどで盛り上がっていただければ幸いです。

可能な限りのご協力をいただき、SNKプレイモアさんには感謝しております。

●

KOFの持つ魅力は多岐にわたりますが、外せないのがドット絵の魅力でしょう。SNKの本流であった餓狼伝説、龍虎の拳シリーズのそれとは異なり、LAST RESORT、メタルスラッグの系列に位置する、少し渋めの色合いと、極めて独特な質感を持つドット絵。初めて世に出た'94においては、1コイン投入して、しばし京のニュートラルポーズを観察するぐらい感心したものでした。

304ドット×224ドットの小さな描画領域に詰め込まれた、指先の動きまで読み取れるキャラクターのグラフィック。これを職人技と言わずして何といいましょう。

それがうなぎ屋の秘伝のタレのごとく引き継がれ、15年後の今に至るまで現役できたのですから、いかにそれが秀逸だったか、ということの証拠となるでしょう。

多大な労力を割いてコスチューム変更が実施されてきたアテナですが、新人育成のいい題材になるという話を昔聞いたことがあります。そうやって人を育ててきたのですね。

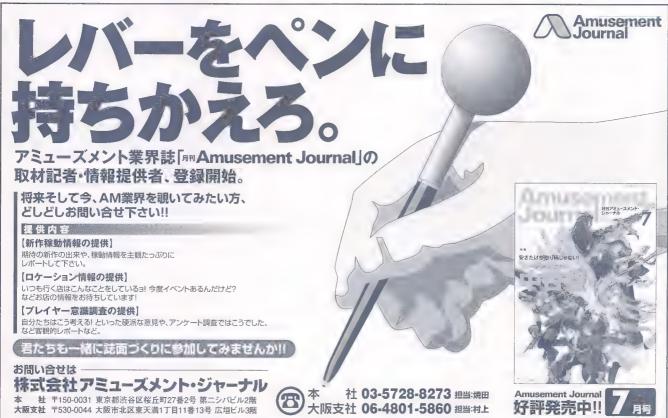
SNKの一角を成していた、元アイレムのスタッフ。彼らは下描きを経ず、精緻なドット絵を、いきなり端の方から完成させていくスキルを持っているという伝説があります。彼らがKOFにかかわり、そうした手法でドット絵を作り上げていったのではないか。今回の特集でそれが検証できればと思ったのですが、果たせずに残念です。

新作KOF XIIでは、グラフィックが全面刷新されながらも、キャラクターからエフェクトに至るまでドット絵にこだわって製作されたというところに、原点を忘れないSNKプレイモアの意気込みが表明されているといえるのではないでしょうか。

残念ながら、期待したほど出回りがよくない感じのKOF XIIですが、次の15年を担うものとして開発が進められたであろう新シリーズ。画面から放たれるポテンシャルには、だれしもが感じ入るところ。

KOF XIIの最大のライバルは、在来シリーズといえるでしょう。15年の蓄積と真っ向勝負するのは並大抵のことではないことは想像に難くありません。そう遠くない将来に登場するであろう続編では、ハイクオリティなグラフィックに加え、在来シリーズを上回るボリューム、ゲーム性、そして在来シリーズに比肩する価格設定をもって、また我々を熱狂の渦にたき込んでほしいものです。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は2ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●従来、新しい表現の発表の場的な役割を担っていたシューティング。昨今は遊戯人口の減少もあってか、先端的な表現を見ることが少なくなってしまったが、より一層の進化を願いたい。爆発表現は物理演算、16:9ないしWXGA縦画面! とか。（杉田）

●今月は『KOF』特集内でアテナを担当、そのほか萌え魂、アフロにヴァイスシュヴァルツにガンダムにと、かなり萌え萌えな担当でした。さまざまな意味で萌え尽きております。校了が終わったらパワーを充電して、来月も萌え尽きるぞ～!（萌え勢・尾崎）

●闘劇'09 FINALの会場はDIFFER有明から水道橋JCBホールに変更される。先日下見に行ったのだが、ここで闘劇をやるのかと感無量。良い席はガチで鼻血ものスポット。前売り情報を見逃すな!（霜田）

●作業中にプロレスラー三沢光晴の訃報を聞き、作業が滞るほどのショック……。青春時代のヒーローだっただけに、この歳にして一晩中涙を流すという事態に。まだ実感が沸きませんが、氏のご逝去を悼み、謹んで哀悼の意を表します。（ケンちゃん）

●今月は謎に忙しく、再開したつもりの釣りには行けないし、金西にも当然行ってないし、『モン○ン』もロクにやってない。しかし、この歳になるとアレですね、徹夜してちょっと仮眠取ったつもりがガン寝。来月はもっと余裕ある進行をするZE！（ダイワ厨itakyo）

●萌え魂、アテナといった記事を担当した6月は、『とらドラ!』のトレーディングカードを集めるのに必死な萌えまみれの1カ月でした。それにしても『デイズ　オブ　メモリーズ』の女の子って、なんでこんなに魅力的なんでしょう……。（よるよる）

●祝、『KOF』15周年! 自分もいろいろな思い出がよみがえってきました。特集では詳しく触れられなかったものの、面白現象も『KOF』のだいご味ですよね。『'96』クリスタルビット終わり際への投げとか、『'99』のマキシマストップとか……。（ジェイケイ）

●今回ガンダムNEXTの記事を書かせていただいた刻です。今回の記事を書き、相手との高低差、建物等の障害物といった3Dゲームの奥深さというものを改めて実感しました。これからも一ガンダムプレイヤーとして精進していきたいと思います。（刻）

●今までKOFをあまりさわっていなかったのですが、今回の特集ページ作成のために何冊もの資料に目を通したおかげで、そのストーリーを把握することができました。ここまでいろいろあったとは……。「アッシュ編」でのいくつもの謎、この後ちゃんと判明するのでしょうか。（高瀬）

●KOF特集を少々担当に預かりました。『KOF '2001』のフォクシーのしゃがみBやレイスピン、ストライカーに一喜一憂した記憶が呼び覚まされました（笑）。皆様も仲間とお集まりの際は、卒業アルバムを眺める気持ちで思い出を語り合ってもらえればなぁ、と。（ラオウ）

●今月の売りは『KOF』特集でしたが、読者の皆様読んでみた感想はいかがでしたか? あまり『KOF』はプレイしていなかったのですが、今回の特集で面白そうと感じたので、やり込んでみようと思う次第です。とりあえず、家庭用の『KOF2002UM』を買ってこよう。（井川）

●『旋光の輪舞DUO』は初プレイはとっつきにくい印象だけども、弾幕を作れるようになると面白いので小冊子を見て覚えてくれるとうれしいなと。それに『豪血寺 先祖供養』も異常に面白いし、『デモンブライド』もあるしで夏は満足に遊べそうです（パチ）

●今月は特別付録『旋光の輪舞DUO プレイヤーズガイド』の制作、および次号付録DVDに収録予定の「わっしょい! 3周目」動画の編集作業とでてんやわんや。進行中3回も金縛りに遭うというイロイロヤバげな月でした。（ウワサの奇々怪界本が見たい松浦）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　高瀬康次／井川 史也／松浦 恵介／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　穐山秀明／age／伊勢猫／イトシュン／ウメハラ／MVP／がーくん／カイゼルちくわ／カフェラテ／KYO／極限堂／栗田／黒Q／黒鉄タカスエ／黒ボンジュール／京城／ケケ／げっつ☆先生／ケンちゃん／光嘉／ゴージャス／C・LAN（トリスター）／ジョセフ／ジン／仁義なき青井／鈴木弘直／田渕健康（トリスター）／タンカー／D44／刻／ナポレオン／ノイ／パチ／はと／はなだ／fan114／蕪木統文／マッハ／閻吉／矢永／よるよる／ラオウ
■制作協力　株式会社アークライト　片岡 大輔（編集）／田頭 恒太（編集）／柳生 詳史（デザイン）／清野 宏之（デザイン）
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／大井 由実子
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ　Studio T（五十音順）／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／KEI／タケシマサトシ／森茶
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス

arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

月刊アルカディア7月号［No.111］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA　No.111
第10巻 第8号 通巻第111号 平成21年8月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-08
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE —次号予告—

to the reader

内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

・夏の格闘ゲーム特集
（デモンブライド　KOF2002UM　センコロDUO　豪血寺　プロケル）
・夏のカードゲーム特集
（カードリスト前編＋攻略）
・鉄拳6 BR フレーム集
・次号はDVD付録付き!
ストⅣ『ウメハラコンセプトマッチ』をはじめ、『三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔』、「わっしょい!三週目」『KOF2002UM』など盛りだくさん!

NEXT NUMBER 2009年9月号は

2009年7月31日（金）発売予定
予価1,150円（税込み）

CONTRIBUTE —投稿—

メールでの投稿宛先

■A-Fro文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送での宛先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
9月号（2009年7月31日）への投稿もよろしくお願いします!
10月号（2009年8月31日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

10月号／7月16日（木）必着
11月号／8月14日（金）必着

月刊アルカディア ARCADIA No.111
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
特別定価780円 本体743円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-08

4910115470895
00933